

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN

Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad I



TESIS DOCTORAL

**El cine de animación japonés : un estudio analítico de la obra de
Satoshi Kon**

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

Rolando José Rodríguez de León

Director

Rafael Rodríguez Tranche

Madrid, 2014

Universidad Complutense de Madrid
Facultad de Ciencias de la Información
Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad I

**El cine de animación japonés:
Un estudio analítico
de la obra de Satoshi Kon.**

Tesis Doctoral Presentada Por:

Rolando José Rodríguez De León

Director:

Rafael Rodríguez Tranche

Madrid, 2014.

Índice

Introducción.....	vi
I. Antecedentes Culturales	1
1 Origen de la espiritualidad, ética y estética.....	2
1.1 El Sintoísmo	4
1.2 El Budismo	8
1.3 Artes y tradiciones en Japón.....	11
II. Historia de la animación Japonesa.....	19
1 Los precedentes: de los grabados al <i>manga</i>	20
1.1 Los períodos.....	31
1.2 La animación cinematográfica	34
1.2.1 La fase de la Pregeneración.....	35
1.2.2 La fase de la Post guerra	38
1.2.3 De los dibujos a los dibujos animados.....	40
1.2.4 Osamu Tezuka, un caso excepcional	42
1.3 Nueva clasificación del <i>anime</i> respecto de su contenido.....	45
1.3.1 Anime Apocalíptico	46
1.3.2 Anime Elegíaco.....	47
1.3.3 Anime Festivo.....	49
1.3.4 Las cuatro revoluciones de el anime	50
1.4 La visión occidental del anime	52
III. Análisis de la obra de Satoshi Kon	55
1 Formación técnica e incursión en el cine de animación.....	56
1.1 Inicios como director	57
2 Análisis de Perfect blue (P).....	65
2.1 Los personajes	66
2.2 Estructura narrativa y montaje.....	69
3 Análisis de Millenium Actress (P).....	91
3.1 Los personajes	94
3.2 Estructura narrativa y montaje.....	97
4 Análisis de Tokyo Godfathers (P).....	135
4.1 Los personajes	138
4.2 Estructura narrativa y montaje.....	139
5 Análisis de Paprika (P).....	157
5.1 Los personajes	159
5.2 Estructura narrativa y montaje.....	160
6 Análisis de Paranoia Agent (Stv)	186
6.1 Los personajes	198
6.2 Estructura narrativa y montaje por capítulo	205

Capítulo 1: Aparece el chico del bate.....	205
Capítulo 2: Los patines dorados	209
Capítulo 3: Double lips (Labios dobles)	213
Capítulo 4: El camino del hombre.....	218
Capítulo 5: El guerrero sagrado	227
Capítulo 6: Intranquilidad por el golpe directo.....	238
Capítulo 7: Mhz	249
Capítulo 8: Los planes de una familia alegre.....	252
Capítulo 9: Etc	256
Capítulo 10: Maromi dormitando.....	260
Capítulo 11: Prohibido Entrar.....	266
Capítulo 12: Radar Man (El hombre Radar).....	270
Capítulo 13: El último capítulo	273
IV. Conclusiones	277
Summary.....	287
V. Apéndices.....	289
A. Entrevista a Satoshi Kon por Rolando José Rodríguez De León (Español/Japonés). 290	
B. Premios y nominaciones de la obra.....	306
C. Intertextualidad en las obras de Kon.....	309
D. Períodos Históricos de Japón	310
E. Las lágrimas del ogro Rojo, de Hirosuke Hamada	313
F. La Última hoja, obra de William Sydney Porter (O. Henry).....	314
G. Notas sobre el Sistema Hepburn/Hyōjun.....	321
H. Glosario.....	322
I. Índice de ilustraciones.....	331
VI. Bibliografía.....	337

El cine de animación japonés: un estudio analítico de la obra de Satoshi Kon.

In Memoriam

Satoshi Kon

12 de Octubre de 1963 - 24 de Agosto de 2010.

心から感謝いたします。

監督今敏

“Para mí es un poco extraño que los extranjeros puedan ver nuestras películas y encontrarlas interesantes, sin entender su contexto”

Satoshi Kon

Septiembre 4, 1998.

Kichioji, Tokyo.

INTRODUCCIÓN

I. Consideraciones generales

La creación de películas animadas fue una forma de entretenimiento a nivel mundial para un público ávido de acontecimientos novedosos y de conocer lugares exóticos que estaban restringidos a la capacidad adquisitiva de unos pocos. Desde sus orígenes, y durante largo tiempo, el cine de animación estuvo dirigido a adultos y chicos desde una perspectiva experimental, lo que produjo una gran diversidad de animaciones con diferentes formatos. Los pioneros fueron, entre otros, el español Segundo de Chomón quién realizó los primeros trabajos de *stop-motion*; el francés Emile Cohl conocido por sus dibujos animados y el polaco Ladislav Starewicz quien fue pionero en la animación de marionetas.

En el caso específico de Japón, “[D]espués de recuperarse del terremoto de Kanto en 1923, se convierte en la nación más prolífica del mundo en la creación de películas sacando al mercado interno entre seiscientas y ochocientas por año.”¹ Este es, precisamente, el impulso que recibe el cine de animación. Aunque en sus albores los artistas carecen de los conocimientos técnicos para realizar dichas creaciones, los motiva y atrae de tal forma que incentiva su creatividad e inventan técnicas propias, como por ejemplo, pintar directamente sobre la película, animar figuras recortadas del papel translúcido *chiyogami* y utilizar otros materiales propios del país. Los creadores que se destacan son: Hekoten Shimokawa, Seitaro Kitayama, Kenzo Masaoka y Noburo Ōfuji, cuyos trabajos surgen a partir de 1917. Las primeras creaciones se basaron en su mayoría en leyendas chinas, aunque también se adaptaron algunas europeas y se crearon nuevas. Más tarde, se recurrió a temas tradicionales como las leyendas de Momotaro, Urashima taro, La liebre y la tortuga y La venganza del cangrejo entre muchas otras. Estas historias tradicionales tuvieron incontables recreaciones en la pantalla, pero poco a poco, influidos por las animaciones de la factoría Disney, se decantaron por

1. POWER, Natsu Onoda. *God of Comics, Osamu Tezuka*. Mississippi, MI. University Press of Mississippi. 2009. pág. 49

una animación convencional y se ciñeron a sus estereotipos gráficos.

Sin embargo, debido a la intervención gubernamental, la animación japonesa pronto se convierte en un medio de propaganda. Durante la Segunda Guerra Mundial ambos contendientes utilizan el cine de animación para promover en el público y, especialmente entre los jóvenes, el sentimiento bélico. Ejemplos conocidos son la serie animada *Supermán de los EE.UU.*, que en uno de sus episodios titulado *Japoteadores (Japoteurs, 1942)*,² unión de las palabras Japón (*Japan*) y saboteadores (*saboteurs*), presenta a los japoneses como maquinadores y saboteadores, mientras que en Japón *Momotaro: El divino ejército del Océano (Momotaro umi no shinpei, 1945)*³ tildaba a los aliados de asesinos y confabuladores.

El hecho de que Occidente fuera el vencedor en esa inhumana guerra, trajo como secuela que la actividad cultural de Oriente variara, ya que el monopolio Occidental sobre la distribución del espectáculo de cine hizo imperar a sus animaciones a nivel mundial. En el período de postguerra la industria cinematográfica mostraba una serie de señales que presagiaban cambios, los cuales vinieron sin demora de la mano de la Factoría Disney. Su idea exitosa, ya planteada en los años 30, fue crear animaciones exclusivamente para niños y distribuirlas en masa. Como consecuencia, en Occidente las animaciones se consideraron un producto dirigido específicamente a la infancia.

En Japón, la confluencia de elementos de su cultura tradicional y los nuevos modos de vida con largos desplazamientos cotidianos entre el trabajo y la casa, propiciaron la aparición de las historias gráficas que circulaban en forma de grandes compendios tipo cómics, impresos a una sola tinta y en papel de poco gramaje, lo cual posibilitaba un bajo costo. Este nuevo medio tendrá un rápido desarrollo en mercados más estratificados por edad, género y tipos de historias y pasará de ser una “novela gráfica” o “arte secuencial”⁴ a convertirse en filmes que se popularizan exponencialmente con el advenimiento de la televisión. Una característica propia del cine de animación japonés es que sus creadores lo consideran un medio para contar una historia y no un género cinematográfico como en Occidente. Por tanto, los productores y directores

2. Puede visualizarse en <http://www.youtube.com/watch?v=OkI9vSJC RNg> [Última Consulta, 5 de abril 2013]

3. Nueve partes separadas, en <http://www.youtube.com/watch?v=suRt7Dtdsmg&list=PLABCC6D56A515BF29> [Última Consulta, 5 de abril 2013]

4. EISNER Will. *El Cómic y el arte secuencial*. Tercera Edición. Norma Editorial. Madrid, España. 2002. Pág. 7

destinaban sus animaciones a públicos de diferentes edades, lo que determinaba que su mercado fuera mucho más extenso que el existente en los países occidentales.

A partir de los años 60 se produce un hecho singular que determinará el futuro del cine de animación japonés: su difusión y éxito internacional. En la década de los setenta Japón crea animaciones para introducirse en los mercados europeos tales como *Heidi (Alps no Shōjō Heidi, 1974)*, *Marco, de los Apeninos a los Andes (Haha wo tazunete sanzenri, 1976)* y *Candy Candy (Kyandi Kyandi, 1976)*. La animación comienza “[U]na escalada progresiva...”⁵ y es que “[L]as producciones para cine y televisión crecen anualmente y la cantidad va siempre en aumento.”⁶ Entre los años 1960 y 2000 se estima que en Japón se produjeron más de mil títulos individuales de series de *anime* para la televisión nipona.⁷

Poco a poco, las animaciones japonesas se introdujeron en las televisiones de Europa, Asia, Latinoamérica y EE.UU. La acogida internacional del denominado “*anime*” fue tan intensa que el gobierno japonés lo promovió como objeto cultural. En palabras de John Lent:

“El triunfo del *anime* a nivel internacional se puede atribuir parcialmente al hecho de que es fácilmente adaptable por el doblaje, corte y edición. Además, la mayoría de sus personajes son de piel clara y tienen pocas señas que los identifiquen con alguna raza específica.”⁸

Si bien las series japonesas en Occidente eran editadas para las audiencias infantiles, en 1988 se presenta la película *Akira* de Katsuhiro Otomo. Esta escenifica a Japón en un futuro distópico después de la Tercera Guerra Mundial, atrayendo a adolescentes y adultos al mercado del *anime*: “Adaptado del *manga* de Otomo su director. *Akira*, por sí sola, fue responsable del auge del *anime* a principios de los noventa en

5. RODRÍGUEZ DE LEÓN, Rolando José. *El cine de animación en Japón (1917 - 1967)*. Ciudad de Panamá, Panamá. Editora Libertaria. 2006. Pag. 80

6. *ibid.* pag. 81

7. Solo en la República de Panamá, entre los años 1974-2000 se transmitieron en los canales locales 137 títulos de *anime*. Para mayor información sobre la transmisión de animación japonesa en la televisión panameña se refiere al libro *26 años de anime en Panamá* http://issuu.com/rolando_jose/docs/26_años_de_anime_en_panamá

8. LENT, John A., *Animation in Asia and the Pacific*. Indiana university Press. Indianapolis, IN. 2001. Pág. 34

las comunidades de habla inglesa.”⁹ Esta difusión llegó a su punto culminante el 19 de marzo de 2008 cuando *Doraemon*, personaje de una popular serie animada japonesa y protagonista de varias películas, fue nombrado por el Ministerio de Asuntos Exteriores de Japón “Embajador *anime*”¹⁰ para el mundo entero.

Actualmente, el *anime* se ha convertido en objeto de estudio como fenómeno cultural, sociológico y psicológico. Existen al respecto cientos de publicaciones en japonés e inglés, pero entre los países hispanohablantes el estudio de las animaciones o dibujos animados es poco común,¹¹ ya que como en un principio recibieron solamente la visión distorsionada que ofreció EE.UU., todavía lo consideran una forma de entretenimiento para niños y personas adultas de dudosa madurez. Por tanto, el investigador hispanohablante de este género debe recurrir a investigaciones norteamericanas, inglesas, francesas o italianas para encontrar la información más rigurosa.

II. Satoshi Kon en perspectiva

Esta tesis tiene como objetivo principal el estudio minucioso de la obra de Satoshi Kon, iniciando con el contexto en que el director ha crecido y se ha formado como profesional. Consecuentemente, ha sido indispensable una aproximación a las fuentes culturales y sociales que subyacen en sus producciones, como premisas esclarecedoras de la producción posterior.

El *anime* japonés se caracteriza por la diversificación en diversos géneros, pero Kon adiciona a sus creaciones una fórmula poco usual en la actualidad: dirigirse a un mercado adulto. Sus películas podrían catalogarse dentro de los géneros japoneses denominados *Shomin geki* (drama cotidiano), popularizado por directores como Yasuhiro Ozu o Mikio Naruse, y el *Gendai geki* (drama social) con su toque personal. Es decir, la utilización de entornos familiares, el desarrollo de historias dentro de su

9. CLEMENTS, Jonathan y McCarthy, Helen. *The anime encyclopedia: A guide to Japanese animation since 1917 [Revised & Expanded edition]*. Berkeley. CA. Stone Bridge Press. 2006. Pág. 13

10. Para mayor información ver la página del Ministerio de Asuntos Exteriores de Japón (M.O.F.A.) <http://www.mofa.go.jp/announce/announce/2008/3/0319-3.html> [Última Consulta, 3 de febrero 2009]

11. Como excepción puede mencionarse el libro de Armand Matelart y Ariel Dorfman, *Para Leer al Pato Donald* un análisis socio-psicológico de los personajes de la factoría Disney, (Vigésimo octava edición. Siglo XXI Editores, S.A. México, D.F. 1979.)

ámbito cultural, la creación de personajes con sentimientos familiares a su público y la capacidad para conectar con su universo. Por si esto fuera poco, Kon usa la iconografía familiar como medio para captar la atención del espectador, abstraerle de la realidad que le rodea y sumergirle en la historia que se desarrolla ante sus ojos. Sin embargo, sus películas no son sólo un medio de entretenimiento, sino que sobre todo, aportan una aguda crítica social.

Kon es considerado en Japón como el “Hayao Miyazaki”¹² del cine de animación adulto, lo que se le ha reconocido con diversos galardones.

Desde el punto de vista gráfico su habilidad descriptiva es extraordinaria, tanto en la creación de personajes como de fondos, y las características de su cultura se reflejan fielmente en dichas creaciones, conformando una totalidad que es un espejo del Japón actual. Respecto a los procedimientos técnicos de su obra, puede observarse la aplicación efectiva de las nuevas tecnologías digitales y la maduración en este campo a medida que transcurren los años. La incorporación tecnológica progresiva va desde su primera creación en 1998, en que hay un uso mínimo de las gráficas por computadora, hasta su último trabajo en el que demuestra no sólo el conocimiento, sino la aplicación de la edición digital, el modelado en 3D y la reutilización de fondos o personajes previamente animados. Todo ello con el objetivo, por un lado, de aumentar la calidad de las imágenes, y por otro, disminuir los tiempos de creación que a su vez disminuyen los costos de producción.

Desde *Millennium Actress* en sus producciones hay infinidad de muestras de la cultura, Historia y religiosidad de Japón con las que redescubre sus ricas tradiciones, historias y leyendas, pero también emociones y sentimientos olvidados.

Desvelar estas referencias transforma la mirada del investigador occidental sobre el Japón actual y se espera que también del público.

No cabe duda que sus películas son una contribución al necesario cambio de actitud al juzgar al Japón actual, lo que Roland Thorne expresa así:

12. Director de cine de animación japonés cuyas obras están dirigidas en su mayoría a niños. Para mayor información puede consultarse su página en internet (En japonés) <http://www.ghibli.jp>

“Como muchas culturas, los japoneses tienen una rica tradición de mostrar su naturaleza en el arte. Sin embargo, a diferencia de otras culturas, esta tradición ha pasado al cine y es un aspecto dominante de muchas películas niponas... Este simbolismo no es crucial para disfrutar una película, pero la comprensión de dichos aspectos, enriquecerá la percepción del público. Es por esto que algo de investigación en las tradiciones japonesas puede ser una enorme recompensa.”¹³

Aunque en los análisis individuales el tema se tocará en profundidad, a modo de ejemplo se trae a colación la metáfora visual del nacimiento de la diosa del sol *Ama-teratsu-o-no-mi-kami* en la película *Paprika*, o la representación del *yakuza* con una falange faltante como ejemplo específico de un rasgo cultural de los grupos mafiosos, apreciable tanto en *Tokyo Godfathers* como en *Paranoia Agent*.

Las creencias budistas-sintoístas, que se reflejan tanto en las acciones de los personajes como en el entorno, pueden verse en sus tres últimas películas y la serie de televisión. Es muy poco lo que conocemos en Europa y América sobre el Sintoísmo, una creencia basada en considerar a la naturaleza como madre y a la vez, una moral tan ligada a ella, que en lo referente al cultivo de un ser humano de elevada calidad llega casi a confundirse con la protección del hábitat; pues el tejido hombre-naturaleza es una sola, compleja e intrincada red.

El logro de comprensión, unión y respeto interreligioso influyó en la conformación de la idiosincrasia del pueblo y ayudó a la construcción de la base socio-política del Japón. Es por ello que la minuciosa precisión de sus fondos, previamente vista en animaciones como *Roujin Z (1991)* y *Rosa Magnética (Memoriizu, 1995)*, recrea con exquisitos detalles los rasgos de la naturaleza, ya sea en las vetas de la madera, las flores de *higan* o una solitaria rosa. Pero, con igual énfasis, disecciona las estructuras artificiales del Japón actual, las que representa reiteradamente en sus películas, ya sea mediante una vista de la ciudad o los detalles dentro de un salón de estar. Todo lo cual produce una intensa sensación de realismo.

13. THORNE, Roland. *Samurai films*. Kamera books. Harpenden, United Kingdom. 2008. Pág. 21.

La herencia artística se expresa también en su obra a través de recreaciones de antiguos estilos de pinturas como el *ukiyo-e*, estático o con movimientos atribuibles a las conocidas sombras chinescas, en el trabajo realizado en los *manga*, que indica el tipo de historias que desarrolló el autor y que consecuentemente exportó al *anime*, y en la toma de los rasgos propios de la innovadora animación limitada desarrollada por Tezuka, —a modo de cita y homenaje—. Sin embargo, un rasgo particular de su cine son las referencias históricas. Por último, no faltan referencias al cine mundial con claros guiños a cineastas como William Wyler y Cecil B. DeMille, pero con un toque personal que es muy evidente en su última película.

Su discurso de protesta social se centra en las representaciones del olvido histórico-cultural, la occidentalización y el individualismo de la sociedad, junto al consumismo y mercantilismo imperantes, no sólo en Japón sino en todo el mundo.

En suma, una de las principales líneas de análisis a lo largo de este estudio incide en los conceptos histórico-culturales y estéticos del Japón que están presentes en la obra de Satoshi Kon. Tal vez el autor fue sensibilizado por Aumont *et al*, quienes afirman:

“La historia de la teoría del cine después de Jean Mitry está determinada por la importación cada vez más masiva de conceptos, sistemas conceptuales enteros, que provienen de las llamadas «ciencias humanas»: lingüística y psicoanálisis en primer lugar, pero también sociología e historia.”¹⁴

III. Metodología

El planteamiento metodológico de los datos para la presente investigación parte del necesario conocimiento de la historia y la cultura que permite abordar el origen, desarrollo y evolución del *manga* o cómic japonés, y el *anime*. El conocimiento sobre la mitología, literatura tradicional y popular japonesas también resulta especialmente

14. AUMONT, J., Berlaga, A., Marie, M., Vernet, M. *Estética del Cine*. Paidós comunicación. Barcelona, España. 1996. Pág. 295.

indicado para desvelar el universo temático y los procedimientos narrativos del *anime* y, por tanto, del director que se investiga. La obra en sí requiere del análisis textual y la narrativa audiovisual para su comprensión y evaluación. Estas dos disciplinas ayudarán a discernir en profundidad la originalidad de los filmes del director japonés y el destacado papel que ocupan en el *anime* de los últimos años.

En síntesis, se estudiarán las películas dirigidas por Satoshi Kon: *Perfect Blue* (1997), *Millenium Actress* (2001), *Tokyo Godfathers* (2003) y *Paprika* (2006), además de la serie de televisión *Paranoia Agent* (2004). En definitiva el estudio y análisis se centrará en los siguientes aspectos:

- Análisis del argumento y sus conexiones con la cultura japonesa.
- Estructura narrativa: tipo de historia y sus características.
- Creación de personajes: determinación de su singularidad.
- Procedimientos de montaje y su especial incidencia sobre la narración.
- Recursos técnicos utilizados, las innovaciones y los usos de las animaciones por computadora (2D y 3D).

Las bases teóricas de este estudio parten de las obras de relevantes autores especializados en narrativa audiovisual y cine internacional como David Bordwell, Noel Burch y André Gaudreault; de cine y cultura japonesa como Donald Richie, Tanizaki Junichirō y Keiko I. McDonald, y finalmente, de especialistas del *anime* como Brian Ruh, Susan Napier y Hellen McCarthy.

Además de filmes, libros y documentos, se contó con recursos informáticos que permitieron acopiar datos y también efectuar entrevistas a expertos, profesores e investigadores del tema en países como EE.UU., Francia, Italia y Suiza. Como fuente privilegiada se considera la entrevista¹⁵ que el propio director Satoshi Kon tuvo la gentileza de concedernos.

Las fuentes secundarias utilizadas son una amplia bibliografía seleccionada sobre la cultura japonesa en general, el *manga* y el cine de animación japonés en par-

15. Entrevista a Satoshi Kon por Rolando José Rodríguez De León en Junio de 2007. Disponible en anexos en versión original y traducción al español por David Kunagi.

ticular. A ello hay que añadir el estudio de la filmografía más destacada del cine de animación japonés, que ya fue objeto de nuestro trabajo de examen de suficiencia investigadora (DEA) en la Facultad de Ciencias de la Información.

IV. Estructura

La Tesis está estructurada en tres grandes capítulos. En el primero se exponen aquellos aspectos de la cultura japonesa —espiritualidad, religiones, artes y tradiciones— que han influido decisivamente en el *anime*.

En el segundo se presenta la evolución de la animación japonesa, desde los primeros *manga*, que aparecen a comienzos del siglo VII¹⁶, hasta su transformación cinematográfica y televisiva en forma de *anime* desde principios del siglo XX hasta mediados. Por considerarlo un caso de especial trascendencia en la evolución del *manga* y del *anime* se dedica un apartado especial al trabajo de Osamu Tezuka. Además, se revisan las características formales y narrativas del *manga*. Para culminar se hace un aporte sobre la influencia de la animación japonesa en la moderna cinematografía y probablemente en la cultura Occidental.

El tercer capítulo describe la formación cultural y profesional de Kon, su incursión en el *manga*, sus trabajos para otros directores de *anime* y su debut como director. Se estudia específicamente y de manera individual cada una de sus obras. Se presenta un análisis pormenorizado de la estructura narrativa de cada película, las conexiones con la cultura oriental y las particulares influencias del *anime*, haciendo énfasis en las innovaciones introducidas en cada película.

Luego de identificar el arte “heredado” y “el creado”, de evaluar y valorar cada film y su aceptación nacional e internacional, se llega a las conclusiones que habían sido formuladas como hipótesis en los supuestos que dieron inicio a la investigación.

Con ello confiamos en que el conocimiento acumulado sobre el origen y nacimiento del *manga* y el *anime* permita recorrer el camino evolutivo desde las anti-

16. Koyama-Richards le atribuye al *manga* más de mil años de existencia, para mayor información; KOYAMA Richard, Brigitte. *One thousand years of manga*. Paris, France. Flammarion. 2007.

quísimas expresiones artísticas, hasta el cine actual, todo lo cual funciona como vasos comunicantes para la preservación de la identidad y la cultura nacional japonesas.

Esperamos que este estudio sobre la obra del director de cine japonés motive investigaciones más profundas sobre la cinematografía japonesa de animación, que nutra a los estudiosos y los provea, además, de goce intelectual y espiritual. Expresamos el profundo deseo que otros investigadores llenen el vacío actual de literatura sobre el tema en los países hispanohablantes y que nuestros resultados sean útiles a otros profesores y estudiosos del cine de animación.

Debido al bagaje cultural internacional que puede apreciarse en las creaciones de Kon, es adecuado recordar las palabras de Aumont *et al* que reflejan la base sobre la que se han preparado los análisis de toda su filmografía:

“La ilegitimidad cultural del cine provoca en el seno mismo de las actitudes teóricas un incremento del chauvinismo que postula que la teoría del cine no puede venir más que del propio cine, y que las teorías exteriores sólo pueden aclarar aspectos secundarios del mismo (que no le son esenciales). Esta valoración particular de una especificidad cinematográfica continúa pesando considerablemente en las investigaciones teóricas: contribuye a prolongar el aislamiento de los estudios cinematográficos y, por eso mismo, dificulta su avance.”¹⁷

Para finalizar resulta relevante la opinión autorizada de Noel Burch sobre el cine Japonés, cuando dice: “es imposible lidiar con una película japonesa y más aún, con cualquier aspecto de la sociedad japonesa sin una referencia constante a otros aspectos”¹⁸

17. AUMONT, J., Berlaga, A., Marie, M., Vernet, M. *Estética del Cine*. Paidós comunicación. Barcelona, España. 1996. Pág 13.

18. BURCH, Noel. *To the distant observer, form and meaning in the Japanese cinema*. University of California Press. Berkeley, CA. 1979. Pág. 25.

V. Observaciones necesarias

Con el fin de que la lectura de este trabajo en soporte digital sea adecuada, se hace la salvedad que se presentan mínimos eslabones que han sido reducidos por el autor¹⁹ para evitar errores en su carga.

Para la presentación de esta Tesis se ha utilizado el sistema Hepburn modificado,²⁰ con macrón para las vocales largas (ā, ē, ō y ū), con excepción de la *ii*. El macrón no se utilizará en las palabras japonesas de uso común como *Tokyo* o *Toho*.

Todas las traducciones de libros, folletos y demás fuentes bibliográficas de idiomas diferentes al español han sido realizadas por el autor, salvo que se exprese lo contrario.

19. Se utilizó el sitio <http://tinyurl.com> para minimizarlos.

20. Ver explicación en el glosario.

I. Antecedentes Culturales

1. Origen de la espiritualidad, ética y estética

En los albores de la humanidad los hombres no contaban con otros medios de subsistencia que no fuera la recolección de los productos de la naturaleza, pero en el largo período del paleolítico utilizaron o crearon algunas herramientas para pescar y cazar, lo que implica cierto desarrollo del pensamiento. El temor ante los fenómenos naturales puede evolucionar ahora hacia una elemental explicación que, aunque generalmente es supersticiosa, también comporta los gérmenes de los mitos y creencias que dialécticamente ayudan a acrecentar más su pensamiento.

Las gens son una estructura social elemental, claro reflejo de lo rudimentario del conocimiento y de la sencillez de la vida cotidiana. Todo el período de recolección y nomadismo de los japoneses es casi desconocido, pero se infiere que su mentalidad básica fue un animismo elemental como sucede en la mayoría de los pueblos primitivos.

Paso trascendente en la historia es la invención de la agricultura y en el caso en estudio se tienen certezas a partir del siglo I d.C. y en estos primeros estadios de la civilización japonesa, la influencia de la cultura China fue determinante. Por ejemplo, en la agricultura —en especial el cultivo del arroz—, que tuvo un gran impacto en la economía, pues las condiciones de muchos campos anegados donde florecían especies vegetales acuáticas, eran óptimas. Tan es así que la mitología define al Japón como ‘el país de las abundantes llanuras de cañaverales’ (*Toyoashihara-no-kuni*).

“De hecho, apenas transcurrido un siglo desde su introducción, la agricultura arrocerá se había extendido a todas las regiones de tal manera que, en la segunda mitad del siglo I d.C., llegó desde las zonas occidentales *Kyūshū*, *Chūgoku* (regiones al poniente de la isla principal) y las zonas litorales del mar Interior del Japón hasta las regiones orientales y centrales *Kinki* y *Tōkai*.”²¹

21. KONDO, Agustín Y. *Japón, Evolución Histórica de un pueblo (hasta 1650)*. Gipúzcoa. Editorial Nerea, S.A. 1999. Pág. 29

Sin embargo, la influencia China no fue un proceso constante y paulatino, sino que se caracterizó por su brusquedad y rapidez.

La vida agrícola se reflejó también en el pensamiento, los agricultores llegarían a hacerse más sagaces y sensibles a los cambios atmosféricos que sus antepasados cazadores y pescadores, naciendo así nuevos conceptos para explicar los fenómenos de la naturaleza. Pensaron que las cosechas dependían de la acción de los espíritus (*Inadama*) que habitaban dentro de los cereales. De ahí la creencia de que adorándolos y aplacando sus iras se alejarían las calamidades y desgracias y se conseguirían cosechas abundantes, paz y prosperidad. Fue entonces cuando,

“Surgió la costumbre de celebrar la fiesta de las cosechas (*shūkaku-matsuri*) en otoño tiempo de recolección, para dar gracias a los espíritus de los arrozales y en la primavera al comenzar la plantación, adoraban a los espíritus que renacían en los nuevos brotes, organizando en su honor la fiesta del trasplante del arroz (*taue-matsuri*).”²²

Esta fe en los espíritus de los cereales (*kokurei-shinkō*), constituye una de las fuentes principales de la primitiva religión de Japón.

La convivencia social propia de la agricultura fue impulsando entre los miembros de cada comunidad aldeana el sentimiento de solidaridad, surgió la vinculación a la tierra común y la unión espiritual con la misma; lo que suscitó en ellos con particular vigor la conciencia de unas relaciones mutuas basadas en la unidad de raza y de linaje. Así es como llegó a formarse una compacta comunidad local: el clan (*uji*) integrado por hombres relacionados por vínculos étnicos y espirituales.²³

Constituido el clan —la célula fundamental de la sociedad—, sus miembros se dedicaban colectivamente a las labores, compartían las mismas creencias, respetaban y veneraban a los espíritus de determinados antepasados como sus lares propios (*kami*), los cuales protegían a toda la tribu.

22. KONDO, Agustín Y. *Japón, Evolución Histórica de un pueblo (hasta 1650)*. Gipúzcoa. Editorial Nerea, S.A. 1999. Pág. 30

23. KONDO formula que estos eventos se dieron entre los siglos I y III d.C.

Luego surgieron las primeras manifestaciones de culto a los antepasados (*Sosen-Sūhai*) o veneración a los dioses tutelares (*ujigami-shinkō*) mediante ritos y fiestas en su honor.

“Este credo religioso fue sistematizado poco a poco como doctrina teológica y, una vez provisto de regulaciones y fórmulas rituales y devocionales, evolucionó hasta constituir el Shinto (Sintoísmo) primitivo, prototipo de la espiritualidad de la raza japonesa.”²⁴

Los ministros del culto adquirieron cierto prestigio y la dirección de los actos religiosos quedó reservada a determinadas personas que posteriormente la transmitirían a sus herederos. Se concretó entonces la estrecha vinculación religión y política. De ahí que el ministro de las ceremonias rituales llegara a recibir el nombre de ‘jefe del clan’ o ‘jefe honorable’ (*hitoko-no-kami*), y su autoridad no se limitara a los servicios del culto sino que se extendió a todas las actividades de la comunidad. A partir de los siglos IV - V d. C., los clanes poderosos, provistos de numerosa mano de obra, empuñan abiertamente las riendas del poder patriarcal.

El paso de la mitología a Historia es difícil de establecer en estos tiempos remotos de los orígenes porque el documento más antiguo escrito sobre Japón data del siglo III. Se trata del *Wei Chin* (Historia del reino de *Wei*) y está escrito por chinos. En él se hace mención a la tierra de *Wa* (Japón), situada en medio del océano, y se describen sus costumbres.

1.1 El Sintoísmo

Es bastante probable que el sintoísmo se haya configurado en el año 500 a. C., una creencia politeísta con base en el animismo. Es decir, un sistema religioso que venera a casi cualquier objeto natural, animado e inanimado, actitud que influyó amplia-

24. KONDO, Agustín Y. *Japón, Evolución Histórica de un pueblo (hasta 1650)*. Gipúzcoa. Editorial Nerea, S.A. 1999. Pág. 35

mente en la espiritualidad y el comportamiento de los japoneses. Se considera un caso ejemplar de las llamadas ‘religiones primitivas’, propias de las culturas más antiguas, y las de los pueblos primitivos existentes hoy.

La palabra *Shinto* designa la religión original y tradicional consignada en el *Nihongi* o *Nihonshoki* (Anales japoneses terminados en el 720 d. C.) y es bastante probable que el término proceda de la literatura china arcaica, ya que en chino *Shin- tao* significa “camino de los dioses”. No hay en el sintoísmo un libro sagrado, —tal vez porque hubo que esperar hasta el siglo VIII de nuestra era para que surgiera la escritura— aunque sí una literatura importante y variada. Uno de sus textos es el *Kojiki* (La narración de las cosas antiguas) fechado en el 712 d.C., el cual describe la historia de la tierra hasta el año 628. Otros textos recogen leyes, comentarios, leyendas, historias, literatura, oráculos y enseñanzas para la acción y la conducta en general. Su mitología (*sinwa*) recoge las narraciones sobre las generaciones o genealogías de los dioses recopiladas en esos primeros documentos nacionales. Todas las narraciones ofrecen bases a la tradicional visión histórica, que sitúa el nacimiento del país en la corte imperial de *Yamato*, y además ayudan a interpretar la ideología y la política desde la Revolución Monárquica de *Meiji* hasta la Segunda Guerra Mundial (1868-1945).

La divinidad la representaban los “*Kami*”,²⁵ que simbolizan e individualizan las fuerzas vitales que mueven el universo; son a la vez las fuentes de la vida humana, de la vida de toda la naturaleza y del cosmos.

Según la mitología originaria de *Izumo*, que recoge la tradición de la zona costera del noroeste donde surgió relativamente pronto un foco de influencia local, las islas japonesas fueron creadas por los príncipes divinos *Izanagi* y su esposa *Izanami*. El primero que dominó el ‘País central de la llanura de las cañas’ (*Ashiwara no nakatsukuni*) (Japón) fue un hijo del Dios *Susano-o*, llamado *Ókuninushi no Mikoto*, el dios de los cereales.

Por otro lado, en la región de *Kinki* (*Yamato*) se originó otra mitología diferente. En la ‘Altiplanicie del cielo’ (*Takama-ga-hara*), mundo celeste donde habitaban los dioses, vivía la diosa del Sol (*Amaterasu-o-mi-kami*). El fundador de *Izumo*, el ‘gran señor del país’, ofreció su territorio a la diosa *Amaterasu* y ella hizo descender a la ‘Ila-

25. El término no tiene un equivalente exacto en nuestra lengua, carece de género y número, pudiendo referirse a una o varias divinidades, femeninas o masculinas.

nura central de las cañas' (Japón) un nieto recién nacido que se llamaba *Ninigi*, entregándole tres tesoros: Una piedra preciosa en forma curvada (*Maga-lama*), un espejo en forma de flor de ocho pétalos (*Yata-no-kagami*) y una espada (*Ame-nomurakumo no tsurugi*). Paulatinamente la mitología se unificó en la teogonía radicada en la Altiplanicie celeste, y se convirtió en sustrato medular de la teología sintoísta, que es una de las fuentes más importantes de la cultura espiritual nacional.

Estas creencias condujeron a la 'deificación' de los emperadores a los que se consideraba hijos del cielo o ser supremo.

"Eso explica el ritual religioso complicado que se seguía en el acceso al trono de un nuevo emperador, los ritos de purificación, entrega de las tres insignias del poder (*shinki*), y comida del arroz con su antepasado (*daijósai*). La religión unía espiritualidad y función social, en tal sentido una de las tareas imperiales era el *iku-kuni, taru-kuni*, es decir, desarrollar el país, su vitalidad, sus riquezas materiales y espirituales." ²⁶

El culto al emperador no es estrictamente el culto a un dios, sino el reconocimiento de una autoridad social necesaria, lo que concuerda con las religiones primitivas y naturales que no distinguen el poder civil o temporal del religioso o espiritual. La necesidad de intermediario entre los dioses y los hombres hizo emerger el chamanismo como una de las peculiaridades más sobresalientes del sistema teológico elaborado del sintoísmo japonés.

"Fue precisamente el emperador quien, por su condición de jefe supremo de las ceremonias religiosas, suplantó a los demás clanes poderosos, recibió el respetuoso nombre de 'gran señor' (*ōkimi*) y, sobre todo, llegó a empuñar las riendas del poder político." ²⁷

26. GRAN ENCICLOPEDIA RIALP. *Sintoísmo* <http://tinyurl.com/kygsbxo> [Última Consulta, 21 de marzo 2009]

27. KONDO, Agustín Y. *Japón, Evolución Histórica de un pueblo (hasta 1650)*. Gipúzcoa. Editorial Nerea, S.A. 1999. Pág. 44

En la vida política del siglo VII se concentró en el emperador todo el poder político que hasta entonces había estado repartido entre los jefes de cada *sippe*; a quienes en ocasiones se añadió una cierta divinización, a veces en vida, pero sobre todo a su muerte, semejante al culto a los héroes y a las apoteosis del antiguo mundo grecorromano.

Su ética se basa en la pureza del cuerpo y del corazón (llamada también pureza externa e interna, respectivamente). El individuo que se conserva puro evoluciona a un estado de *Kami*, por lo que —hasta la actualidad— es común que se venere a personas que por sus acciones se considera que lograron este fin. En lo concerniente a la primera preocupación metafísica humana, la muerte, es vista como un paso en la evolución. El mundo no tiene un final y no existe en su etimología una palabra que signifique muerte. Al final de la vida el alma de los hombres se purifica y trabaja para que el mundo sea un mejor lugar.

Siendo una religión animista el número de deidades o *Kami* es de aproximadamente ocho millones. Esta creencia ha dado al pueblo de Japón un sentido de comunión con todos los seres, pero se destacan *Amaterasu-o-mi*, la diosa del sol, su hermano *Susano-o-no-Mikoto*, dios de la lluvia, y *Tsukiyomi-no-Mikoto*, el dios luna. Ellos forman la tríada divina que preside el alto cielo, el vasto océano y el reino de la noche.

La forma antigua del culto del sintoísmo tenía lugar cerca de un árbol sagrado, y el ritual se hacía al aire libre. Sin embargo, de manera gradual surgieron los templos, los más antiguos y venerados están en sitios a los que se atribuyen acontecimientos mitológicos, o señalados por una visión o un sueño, por ende allí se adora un *Kami*. Las manifestaciones artísticas se consideran de gran valor porque son formas de lograr la pureza de corazón; de modo que los arreglos florales (*ikegabana*), el teatro, la poesía y los cánticos son actividades espirituales de la cotidianidad.

La apertura del pueblo japonés a las ideas chinas e indias, hizo que el sintoísmo experimentara un gran progreso cultural. Los antiguos ideales morales fueron adquiriendo una nobleza cada vez mayor. En este transcurrir la noción sintoísta de dios alcanzó una mayor racionalidad, ganó en profundidad metafísica y se hizo más estable. Esta religión se ha mantenido con carácter oficial y legal hasta hoy en día, jugando un papel importante no solamente en lo que se refiere a la espiritualidad, sino también en la organización social y en las respuestas frente a los problemas de la vida, ya sean

privados o públicos. Es más una actitud sagrada que una religión y la diversidad de pensamiento dentro del sintoísmo y las variaciones del ritual confirman este carácter.

Una religiosidad construida sobre estos principios influye en el carácter de manera positiva, ya que no inculca temor a la muerte sino que reconoce a la vida como un ciclo interminable. A su vez, el respeto a la naturaleza animada o no, conduce a convivir amigablemente con su entorno y el objetivo final centrado en la pureza, indica el nivel de perfección al que debe aspirar el ser humano. Por ello, es lógica la capacidad de desenvolvimiento en las diversas esferas y, sobre todo, el poder de sublimación de las expresiones artísticas, que definen el arte y la cultura japonesas.

Otra creencia también proveniente de la China, que influyó en la religión Japonesa fue el Confucianismo,²⁸ sistema de ética social que se remonta al siglo IV d. C., cuando la influencia de la corte imperial china se extendió hasta la península de Corea. No obstante, su doctrina nuclear sobre la soberanía monárquica, plasmada en el principio: “El gran señor es el cielo y sus vasallos son la tierra; en un país no existen dos señores; los pueblos no tienen dos soberanos”,²⁹ era incompatible con el sistema vigente de clanes que formaban un bloque compacto e independiente. Por ello, no alcanzó a ser preeminente en aquel momento. Habría que esperar hasta el siglo XVII, en la época de los *Tokugawa*, para que arraigara y llegara a ser considerada ciencia nacional (*kokugaku*) convirtiéndose en sólida norma ética en la sociedad japonesa feudal.

1.2 El Budismo.

El arribo de la religión budista originaria de la India al Continente Asiático es consecuencia del Camino de la seda. Primero llegó a la China en el siglo I d. C. y fue avanzando hasta alcanzar Japón entre los siglos V y VII d. C., pero tardó en tomar auge, lo que sucedió en el siglo XII d. C. Los chinos fueron sus mayores transmisores,

28. El confucianismo como tal contiene un sistema doctrinal extenso y abstracto difícil de entender. La mayor parte de los temas introducidos en Japón se reducían a la ética familiar y formaron en realidad el núcleo de la moral básica del pueblo japonés. El confucianismo desarrolló el concepto de piedad filial, que representa el afecto mutuo de los parientes y es el eje medular de la ética familiar que se apoya sobre la piedad de los hijos para con los padres y el cariño (*ai o itskushimi*) de los padres hacia los hijos.

29. KONDO, Agustín Y. *Japón, Evolución Histórica de un pueblo (hasta 1650)*. Gipúzcoa. Editorial Nerea, S.A. 1999. Pág. 55

por lo que en Japón no fue recibida de forma pura, sino mixturada con el pragmatismo del Confucianismo y la mística del Taoísmo.

Fue el príncipe *Shōtoku* (573-621) quien hizo ingentes esfuerzos para mantener un balance apropiado entre el sintoísmo, budismo y confucianismo, aceptando y manteniendo el concepto Chino que el emperador era “El hijo del cielo”, y estratificaba a las personas según su inteligencia, habilidades y moral.

A diferencia de los países de occidente donde la llegada de nuevas religiones o formas de pensamiento eran causantes de guerras y muerte, en Japón el Budismo se mezcló naturalmente con la creencia tradicional sintoísta, fusión en que ambas corrientes religiosas se superaron y apoyaron. Aunque para lograr el fortalecimiento y la absorción por parte del poder imperial, uno de los problemas de difícil solución era el de las relaciones mutuas entre el antiguo y tradicional sintoísmo y el recién llegado budismo, se comprendió que contribuiría en lo sucesivo a la cultura espiritual y al patrimonio ideológico del pueblo japonés.

En efecto, una vez superado el conflicto inicial, el budismo consiguió el reconocimiento oficial, pero sin que el clásico concepto de culto a los antepasados (*sosen-suhai*) quedara arrinconado; sino que, por el contrario, salió incluso reforzado como base ideológica imprescindible para la unificación del país. Todavía en la actualidad los sintoístas no tratan con la muerte, que asocian con corrupción y decadencia, mientras que los Budistas realizan rituales de muerte como los funerales y la celebración del *O-Bon*. Cuando los sintoístas mueren el ritual es budista; es decir, que existe un budismo japonés propio.

Sin embargo, la aceptación del budismo también servía a los gobernantes, como lo expresa Hajime Nakamura en su libro *The ways of thinking of eastern people*. Así, el budismo era auspiciado por el gobierno no para la salvación de la gente, sino para la protección del Estado. De modo que su función fue socio-política; pues, convirtieron al budismo a su propio tribalismo.

Desde el principio hubo una división de tareas entre ambas religiones, pero los clanes requerían que se unificasen de la mejor manera posible (aunque los orígenes ancestrales fuesen distintos) así que se reservó al emperador la autoridad absoluta como ministro supremo del culto.

“En efecto, bajo el nuevo Gobierno, el emperador pasó a ser descendiente directo de la diosa *Amaterasu*, creadora del país, y la dignidad imperial fue elevada a la divinidad encarnada (*Akitsu-o-mi-kami*) que mantiene contacto con los dioses celestiales. Simultáneamente, apoyado en la doctrina confuciana sobre la soberanía absoluta, el gobierno reformista confirmó al emperador como supremo ejecutor del dominio sobre todas las tierras y sobre todos los hombres llanos. ...y sustituyó el viejo título de ‘gran señor’ por el de ‘emperador celestial’ (*Tennō*) como símbolo de su poder supremo.

La peculiaridad de Japón está en que, en vez de reducir la ideología religiosa nacional a un solo y único núcleo, se concedió la prerrogativa de religión oficial (*kokkyo*) conjuntamente tanto al sintoísmo como al budismo. Desde entonces se fueron construyendo grandes templos y monasterios budistas, además, no tardó en adoptarse como proyecto nacional la construcción de al menos un monasterio en cada provincia (*Kokubunji*) con fondos del Estado, medio que amplió la penetración del budismo en el pueblo. Así, al coincidir cronológicamente la implantación del budismo y la sistematización del sintoísmo, las dos religiones, tan distintas doctrinalmente, comenzaron a coexistir en perfecta armonía y sin conflictos entre sí.”³⁰

Los monjes budistas se destacaban en lo artístico más que en lo filosófico, no estaban necesariamente contra las palabras, pero estimaban que ellas tienden a alejarse de las realidades y transformarlas en ideas, es decir abstracciones. Su manifestación verbal expresa la experiencia más concreta; no obstante, estimularon el estudio del confucianismo e imprimieron y divulgaron sus textos, tanto como los budistas y sintoístas, entre ellos el *Kojiki* que sigue teniendo una gran vigencia. Un punto en común entre el budismo y el cristianismo es que ambas consideran el amor como esencia de la humanidad.

30. KONDO, Agustín Y. *Japón, Evolución Histórica de un pueblo (hasta 1650)*. Gipúzcoa. Editorial Nerea, S.A. 1999. Pág. 59

En el Budismo el individuo es una entidad absoluta que se relaciona con todos los demás, los animales y la naturaleza. Todos estos elementos se consideran amistosos, por lo cual deben ser tratados con el mismo respeto y buenas intenciones. Este sentimiento profundamente religioso, se mantiene actualmente en la mentalidad japonesa a pesar de los grandes avances científicos.³¹

1.3 Artes y tradiciones en Japón

Para hacer una aproximación, aunque modesta, al arte japonés desde un enfoque Occidental, debe partirse de que la estética como disciplina surgió en Europa en el siglo XVII para describir el conocimiento placentero que surge en principio de la dicotomía o los opuestos. Esta idea es verdadera si se considera que su etimología es griega —*aesthesis*— que significa percepción, sensación; pero en Oriente no hay una palabra correspondiente. Por necesidad de entendimiento con Occidente se creó en 1883 el término *bigaku*. Cuando en una lengua no hay un término para designar algo que sin embargo existe es, probablemente, porque ese algo es tan importante que se da por hecho o garantizado sin someterlo a discusión o a una definición. En Japón la estética está más ligada al proceso, que al producto, a la construcción de uno mismo (yo), que al ego; y la tradición japonesa dice que: “se nos ha dado un parámetro, que está siempre a la mano: las cosas tal cual son, es decir la naturaleza.”³² Por tanto la naturaleza es el modelo de referencia. El poeta inglés del siglo XVII Keats, se aproximaba a este sentimiento cuando dijo: “La verdad es bella, la belleza, verdad.” Es decir, que ambas son idénticas.

Ueda Makoto opina que la distancia entre arte y naturaleza es muchísimo más corta en Oriente, y según *Tanizaki Junichiro*: “lo que llamamos belleza... muchas veces emerge de las realidades de la vida.” En realidad, en Japón la esencia de la naturaleza no se puede describir literalmente, sólo puede ser sugerida y cuanto más sutil la sugerencia, más profundo es su valor artístico.

31. En cuanto al surgimiento, simbiosis y evolución de las creencias del Japón, es referente obligado el libro de Joseph Kitagawa “*Religion in Japanese History*”, que ahonda en la interacción entre el estado, el pueblo y sus creencias desde un punto de vista sociopolítico.

32. RICHIE, Donald. *A tractate on Japanese Aesthetics*. Berkeley, CA. Stone Bridge Press. 2007. Pág. 16

Las diferencias entre la estética Oriental y Occidental son palpables, pues la primera rechaza el constreñimiento de las estructuras lógicas, el orden, la simetría y los procesos lineales, en beneficio de la intuición, o sea la percepción no determinada por las reglas. Mientras que en Oriente el principio es holístico (el todo) en Occidente es la dualidad o dicotomía. En Japón la estética es una red de asociaciones intuitivas, sin reglas yuxtapuestas y diversas que se unen en un bricolaje. Lo que sí tienen en común ambas estéticas es que la sensibilidad es la cualidad básica.

En la premodernidad japonesa arte y artesanía eran indistintas, porque lo más importante era imitar los medios de la naturaleza y en menor medida los resultados. En la naturaleza nada es ornamental, imitar la estructura, enfatizar la textura, evitar la ostentación, fue lo que los japoneses aprehendieron. Esta corriente se expresó en Alemania a principios del XX en la corriente *Bauhaus*, que lideró Walter Gropius.

Según la tradición japonesa, las cualidades estéticas son: simplicidad, perecimiento, irregularidad y sugestividad; mientras que abundancia, durabilidad y exageración están ausentes. La idea que la belleza descansa en lo que parece no es comprensible en Occidente. Donald Keene, un reconocido académico y estudioso de la cultura y literatura japonesas la concibe como distintiva de Japón, además para él la estética tradicional japonesa tiende a valorar la representación simbólica por encima del diseño real.

La simplicidad es muy relevante en el arte japonés y aunque puede ser clasificada en diversas categorías, la originaria y verdadera básicamente:

“Se encuentra en la textura y los granos de la madera y la piedra, en el toque preciso del pincel, en la colocación correcta de una sola flor; proviene de la conciencia propia acerca de la naturaleza y de una disciplina, por lo que el arte en Japón es raramente casual.”³³

Cuando llegó al país la cultura china, su poesía y literatura recibieron especial atención, hasta el punto de componer poesía al estilo chino. Pero hacia el siglo IX la literatura japonesa emprendió un proceso de liberación progresiva de aquella in-

33. RICHIE, Donald. *A tractate on Japanese Aesthetics*. Berkeley, CA. Stone Bridge Press. 2007. Pág. 31

fluencia excesiva, que desembocó en el *waka* (literalmente ‘canciones japonesas’), un poema de treinta y un sílabas que sería el precursor del *haiku*. En el siglo X se recopiló el *Kokinshū* (colección de poemas antiguos y modernos) una antología compuesta por cien mil *waka*. Earl Miner, expresó al respecto: “La poesía de Japón tiene sus raíces en el corazón humano y florece en las incontables hojas de las palabras”³⁴

La literatura también se desarrolla más allá de la influencia china en obras como “*Los cuentos de Genji*” (*Genji Monogatari*) novela del siglo XI que narra la historia del príncipe *Genji* y “*El cantar de Heike*” (*Heike Monogatari*)³⁵ un clásico épico japonés del siglo XIII que narra las luchas entre los clanes de *Genji* y *Heike*.

Por otro lado, la cultura japonesa está impregnada de los valores espirituales del Sintoísmo y Budismo, así lo confirman las dos manifestaciones más genuinas de su cultura: la poesía en su forma más elevada, el *haiku*, y la pintura expresada mediante la utilización de la técnica del *ukiyo-e*.

El *haiku* tiene como propósito —mediante una cantidad mínima de sílabas— despertar un sentimiento en la persona que lo escucha, más que describir las cosas o seres. De ahí su métrica de diecisiete sílabas, “un trabajo de creación poética, debería ser una expresión del sentimiento interior aunque desprovisto del sentido del ego”.³⁶ *Bashō* (1643-1694) es el fundador de la moderna escuela de *haiku*.

Los tres estilos de caligrafía —el *kanji*, el *kana* y la abreviación de la letra cursiva— y las pinturas chinas empleadas por los monjes budistas que llegaron a la isla fueron la base de los *ukiyo-e*, en los que son admirables la simplicidad de los trazos y la delicadeza de las imágenes creadas.

Uno de los grandes maestros del *ukiyo-e* y otros medios artísticos es *Katsushita Hokusai*, cuyos trabajos pueden ser apreciados en el libro “*Hokusai, the first manga master*” de Jocelyn Bouquillard, quien considera que *Hokusai* “dejó como legado miles de trabajos de una alta calidad estética y estilística que pueden ser apreciados en pinturas, dibujos, grabados, libros ilustrados y manuales de enseñanza”.³⁷

34. HANE, Mikiso. *Breve historia de Japón*. Madrid, España. Alianza editorial. 2006. Pág. 34.

35. Una traducción al español de este libro fue hecha por la editorial Gredos de Madrid en el año 2005.

36. SUZUKI, Daisetz T. *El zen y la cultura japonesa*. Barcelona, España. Paidós orientalia. 1996. Pág. 153.

37. BOUQUILLARD Jocelyn y Marquet Christopher. *Hokusai, first manga master*. Harry N. Abrams Inc., New York N.Y. 2007. Pág. 8.

El mundo del artista es uno de libre creación, pletórico de libertad y creatividad al cual se accede gracias a las intuiciones alejadas de las complejidades intelectuales y de los apegos moralistas, pero colmadas de la multiplicidad de los sentidos. El estilo de pintura —muy en consonancia con el Budismo— es el de la ‘pincelada sobria’ es decir, la reducción al mínimo del número de líneas o trazos destinados a representar las formas.

La doctrina básica del budismo dice que este mundo es una ilusión, y las creencias nativas japonesas promulgan que la única forma de vivir es estando sujeto a las reglas inmutables de la naturaleza, en la cual la soledad se asigna como legado humano, por lo que no sólo hay que resignarse a ella, sino descubrir su elemento de belleza. Hay quienes llegan al extremo de plantear que la soledad es algo para ser saboreado, concepción poco entendida entre los occidentales.

El Budismo Zen fue la adaptación del budismo hindú por la cultura china. Sus características fundamentales son la meditación, la concentración, la belleza austera y serena y la aceptación de las vicisitudes de la vida. En palabras de *Katō Sūichi*: “Durante el período Zen, hubo un proceso gradual de disolución de la mística original que se convirtió en poesía, teatro, pintura, ceremonia del té... en una palabra, en arte. El Zen devino arte”³⁸

También floreció el arte de la cerámica, especialmente tras la adopción de la ceremonia del té como búsqueda dentro de la estética Zen, “El estilo depurado de la cerámica *Sung* y la simplicidad de las creaciones coreanas influyeron notablemente en los ceramistas japoneses.”³⁹ Los ejemplos de este tipo de cerámica son poco accesibles en Occidente, salvo contadas exposiciones itinerantes del Ministerio de Cultura Japones.⁴⁰

El budismo Zen se convirtió en una fuerza cultural durante el período *Muromachi* bajo el *shogunato* de la familia *Ashikaga* y su proyección fue tal que moldeó la estética japonesa hasta nuestros días en muy diversas esferas de la cultura: el teatro *Noh*, la ceremonia del té, cerámica, pintura, poesía, arquitectura, paisajismo y arreglos florales.

38. RICHIE, Donald. *A tractate on Japanese Aesthetics*. Berkeley, CA. Stone Bridge Press. 2007. Pág. 68.

39. HANE, Mikiso. *Breve historia de Japón*. Madrid, España. Alianza editorial. 2006. Pág. 53.

40. Gracias a los avances tecnológicos es posible verlos en el sitio del Instituto de Arte de Minneapolis. <http://tinyurl.com/nmbcngp> [Última Consulta, 18 de Noviembre 2008]

Algo tan sencillo como la ceremonia del té constituye un caso emblemático con su compostura, austeridad y serenidad y las casas de té en entornos naturales, sencillos y místicos.

En lo referente a la pintura en Japón surgió un tipo único de dibujo en tinta llamado *sumi-e*,

“[N]o buscaba el realismo de la naturaleza, sino que pretendía describir la esencia de las cosas omitiendo los detalles superficiales, y el drama *Noh* que se había convertido en representaciones de danza folklórica que se escenificaban durante las fiestas sintoístas, en el período *Ashikaga*, evolucionó de modo que se tornó más refinado y adoptó la sencillez y moderación del Zen. El escenario estaba prácticamente desprovisto de decorados y paisajes. Los actores, siempre hombres, actuaban de una manera sofisticada, formal y comedida, con gestos y movimientos de significado simbólico. Las obras *Noh* intentan transmitir el *yūgen*, ‘lo que se halla bajo la superficie ...lo sutil, en oposición a lo obvio, el matiz, en oposición a la aseveración tajante.’”⁴¹

Donald Richie da una explicación al término *yūgen*, que alude al proceso o la manera en que se creaba el arte:

“lo sutil como lo opuesto de lo obvio, lo que reposa bajo la superficie, la gracia de los movimientos de un niño... ...refinamiento, gentileza, elegancia, sublimidad, delicadeza emocional, la belleza de la simplicidad, dignidad fría, belleza sin patrón o diseño, atractivo, encantador, belleza llena de suave gracia, timidez placentera o suave feminidad, lleno de gracia. Todo esto para describir arreglos florales, ceremonia del té, caligrafía, diseño de jardines, telas de kimono.”⁴²

41. HANE, Mikiso. *Ibid* Pág. 54.

42. RICHIE, Donald. *A tractate on Japanese Aesthetics*. Berkeley, CA. Stone Bridge Press. 2007. Pág. 57-59

Uno de los valores básicos del pueblo japonés se designa con el término *wabi* que literalmente se traduce como pobreza, pero una interpretación más adecuada es no ser dependiente de las cosas terrenas y sentir interiormente la presencia de algo valioso por encima del tiempo y la posición social. En palabras de Suzuki:

“Referido a la vida práctica cotidiana, *wabi* es sentirse satisfecho con una pequeña cabaña, una habitación de dos o tres *tatami* como la cabaña de troncos de Thoreau, con un plato de verduras recogidas por las proximidades, mientras se escucha quizás el suave murmullo de un chaparrón primaveral.”⁴³

De igual modo, la simplicidad reina en el *haiku* y en los *ukiyo-e*. En la vida intelectual y en los sistemas filosóficos se evita la brillantez, profusión o solemnidad. A pesar de la invasión del lujo y el derroche Occidental, el culto a la noción de *wabi* ha penetrado profundamente en la cultura japonesa. Tan es así, que se valora sobremanera quedar plenamente satisfecho con la contemplación mística de la naturaleza y sentirse a gusto con el mundo. El valor que se le da a las cosas sencillas, a la austeridad, a la asimetría de las creaciones se refleja en toda su cultura, no sólo en el arte.

Michael Dun distingue cinco parámetros del “gusto” en la estética nipona: antigüedad, simplicidad, *wabi*, *iki* y esplendor. Lo que nos da una idea de la variedad de reacciones sensibles ante la belleza que los estetas japoneses identifican y que hablan de las diferencias con Occidente. Por ejemplo, la elegancia en Occidente entendida como refinamiento, belleza en movimiento, estilo y gracia, buenos modales, son componentes naturales de la vida, costumbres y estética japonesa, pero no como fabricación artificiosa de la realidad, ni como belleza erigida ficticiamente desde la fealdad.

Zusuki dice que *wabi* es la apreciación de la belleza con un significado de armonía, tranquilidad, paz (Como la entendía el poeta Henry Thoreau). Cualquier identificación con ornato, complicación, abundancia, se estima errada. La abundancia es innecesaria, fea, vulgar. Menos es siempre más. Por otro lado *sabi* tiene que ver con la cronología o tiempos de la vida. Tal vez, algunos poetas románticos Occidentales del

43. SUZUKI, Daisetz T. Op. Cit. pág. 25

siglo XIX expresen de algún modo lo que siente el japonés como *sabi*.

Por su parte, el término *aware* puede implicar algo intermedio entre la elegancia y el *pathos*. ¿La respuesta compasiva? ¿La conciencia de la efímera belleza del mundo en que el cambio es la única constante? Una tristeza resignada, o un placer medido. *Mono no aware*: En su acepción moderna define lo esencial en la cultura japonesa. Es una tristeza delicada y bella. Una sensibilidad tan delicada que llega a captar la belleza en la tristeza y *Ueda Makoto* lo define como: “Apreciación empática de lo efímero de la belleza en la naturaleza humana, teñida con un poco de tristeza y en circunstancias especiales de admiración, alegría y asombro.”⁴⁴

La estética japonesa influyó en prácticas y costumbres alejadas de las sutilezas del arte, como lo fue la espada (*katana*), tanto que los samurái, una de las clases más relevantes del Japón feudal, hicieron de su práctica y dominio un modo de vida. El secreto del perfecto esgrimista consiste en crear un cierto marco o estructura mental que dé una respuesta instantánea sin depender de pensar o intelectualizar. Por tanto, para el samurái el objetivo final era acceder al *mushin* (no-mente); un estado, según el Budismo, que significa elevarse más allá del dualismo del mundo terreno (bien y mal, ser y no ser, vida y muerte). No nos es fácil llegar a comprender la veneración que suscitaba esta forma de vida (el denominado *Bushidō*), ni mucho menos que la fabricación de espadas fuera considerado trabajo de verdaderos artistas (quienes dejaban su firma en las formas que resultaban de su afilado). Uno de los más famosos constructores de espadas fue *Masamune* (1543-1590), cuyas creaciones forman parte de museos y colecciones privadas en la actualidad.

El código del samurái o *Bushidō* se basaba en la autodisciplina espiritual del budismo y se refleja en sus tres principios básicos: Lealtad, piedad filial y benevolencia. Una de las tendencias, la escuela *mutekatsu* (sin manos) promovía la solución de los conflictos por el uso de la inteligencia antes que por la fuerza.

44. RICHIE, Donald. *A tractate on Japanese Aesthetics*. Berkeley, CA. Stone Bridge Press. 2007. Pág. 55

“...En el período *Edo*, la estética alcanzó tales extraordinarias alturas que el *bushidō* consistía en estar listos para morir una noble y bella muerte; como una decisión estética, cuando ya no era militarmente necesario que ningún samurái muriera por la espada.”⁴⁵

La influencia de esta corriente de pensamiento ha llegado hasta la actualidad. La mayoría de las personas viven tratando de escapar de la muerte; pero los japoneses no sólo la aceptan; sino que la celebran. Cuando envejecen piensan que la naturaleza está procediendo como debe ser, sobre la base de la gran ley natural del cambio. Ciertamente las emociones poéticas japonesas son más intuitivas que filosóficas y resultan directamente de la naturaleza.

En definitiva, la fusión armónica de Sintoísmo y Budismo contribuyó sobremanera a desplegar las capacidades instintivas del pueblo para la escultura, la pintura, la arquitectura, la manufactura textil y el trabajo con metales. Japón con su religión tradicional no se enfrentó a graves conflictos al recibir la doctrina budista; al contrario, la perfecta simbiosis entre el sintoísmo y el budismo se dio gracias al animismo de la primera, que se identificaba con el amor y respeto de la naturaleza propios de la segunda. El respeto de los budistas por la naturaleza y la veneración de la misma por los sintoístas, facilitó que ambos sistemas entrelazaran sus principios para el beneficio común y que las formas artísticas propias del Budismo sirvieran para acrecentar la creatividad artística de la sociedad.

El arte es creador, mientras que la moral es reguladora. Erramos al pensar que el ascetismo es lo más importante en la estética japonesa. En verdad lo esencial es la irrefrenable expresión de la interioridad. El artista se pone a disposición de la inspiración que provoca la naturaleza, expresando lo que es una milenaria y rica cultura. Ante la irrefrenable globalización y la innegable fuerza de los medios de comunicación de masas (que gradualmente eliminan lenguas y otros rasgos distintivos), en el caso de Japón, chocará contra un obstáculo infranqueable porque su cultura ancestral es el eje que sostiene la sólida identidad de su pueblo.

45. RICHIE, Donald. *A tractate on Japanese Aesthetics*. Berkeley, CA. Stone Bridge Press. 2007. Pág. 69.

II. Historia de la animación japonesa

1. Los precedentes: de los grabados al *manga*

Japón adoptó la escritura de China cuya esencia es ideográfica. Esta característica contribuye a hacer del pueblo japonés un receptor inmejorable de imágenes, lo que podría explicar —en parte— su vasta producción gráfica en la antigüedad, elaborada en tablillas de madera o sutiles lienzos, donde se presentan desde bucólicos paisajes hasta las más eróticas escenas de amor.

Junto con la adopción de la escritura china se transitó hacia creencias diferentes, (Períodos *Yamato* y *Nara*) y, simultáneamente, se construyen templos budistas, practican ritos y costumbres importados. Precisamente, los más antiguos dibujos encontrados datan de esa época. Entre los siglos VI y VII proliferan las caricaturas de personas, animales y también fálicas, increíblemente exageradas, sobre paredes de templos budistas (en áreas escondidas donde sólo podían ser vistas por sus autores).

Las primeras impresiones —tipo cuento— hechas en rollos de papel son del siglo XII y se les conoce como *Toba-e*. Se atribuyen a un monje budista llamado Toba Sojo (1053-1140). La obra más famosa dentro de este género es el *Rollo de Animales* (*Chōjūgiga*) (Fig. 1), que representa escenas de animales antropomorfos realizando las tareas comunes a los humanos y, en particular, las actividades de los monjes budistas. A este estilo los japoneses añadieron su humor y crearon nuevos rollos como *Fantasmas Hambrientos* (*Gaki Zōshi*), *Concurso de pedos* (*Hōhigassen*) y *Caminata nocturna de cientos de demonios* (*Hyakki Yakō*).

Siglos después, en el XVII aparecen imágenes conocidas como *Zenga* (Fig. 2). Estas pinturas eran menos elaboradas, pues contaban con un sólo cuadro, pero superaron el humor por el objetivo de ‘ilustrar o iluminar’ a los artistas y los receptores para



Fig. 1 Sección del primer rollo de Rollos de Animales (*Chōjūgiga*) Se presentan animales con ropas de monjes, rezando con cuentas, leyendo sutras y adorando a una estatua de buda representada por un sapo.

que se desprendieran de las tradiciones terrestres y lograsen la iluminación o *satori* (悟り) [aspiración máxima de los budistas]

Entre los siglos XVII y XVIII, durante el período *Edo*, la práctica social también cambió. Hasta entonces la oferta de dibujos había sido exclusivamente para los monjes budistas, los señores feudales y la aristocracia. Ahora el rollo de papel es sustituido por la talla en madera. Este nuevo objeto llamado *Ōtsu-e* (Fig. 3) adquirió otro valor de uso, pues los monjes budistas lo comercializaron como amuletos para los viajeros entre las ciudades y el poblado de *Ōtsu*. De manera que los dibujos volvieron a representar escenas de humor y erotismo.

La talla se hacía en madera y luego imprimían sobre papel cientos de ejemplares que iban desde los más simples hasta los muy elaborados. Primero se hicieron en blanco y negro, un poco después, al añadirles color, las escenas crudas se fueron refinando con imágenes referentes al teatro, paisajes y pasatiempos. Los más conocidos fueron denominados *Ukiyo-e* (Fig. 4) a finales del siglo XVII (antecedentes de las xilografías de nuestra época).

En este mismo siglo se hacen famosos los *Kibiyōshi* (Fig. 5), que mostraban cierto parecido con los *manga* actuales. Eran folletos con imágenes en blanco y negro y textos. Algunas veces eran historias secuenciales publicadas en series que trataban temas comunes satirizados. El gobierno de la época prohibió algunos por su temática política.

A partir de 1868 (Período *Meiji*), con la apertura de Japón a Occidente, se difunde una gran can-



Fig. 2 Zenga en forma de rollo de colgar de Zuiko Chingyu, Titulado Daruma.



Fig. 3 Un ratón alimenta a un gato con pimientos rojos. Ejemplo de *Ōtsu-e* del siglo XVII.



Fig. 4 *Ukiyo-e*, Imagen de Katsushika Hokusai.



Fig. 5 *Kibiyōshi* del período Edo, los del centro son *Toba-e*.

tividad de revistas europeas y norteamericanas como el *Puck*, *L'assiette au Beurre* y *Bilderbogen*, entre otras. Debido al impacto causado por el *British Punch* y el *Illustrated London News*, los artistas japoneses toman prestados ciertos estilos y los adaptan a su producción, como el caso de los globos de diálogos (bocadillos) utilizados comúnmente por Charles Wirgman, inglés radicado en Japón, y la estructura secuencial de viñetas del francés George Bigot. Además, tal vez como respuesta al flujo de revistas extranjeras surgieron las nacionales como *Japan Punch*, *Tokyo Puck*, *Tōbae* y *Marumaru Chimbun* (Fig. 6), siendo esta última la más destacada.

La palabra *Manga*, que es la que designa a los cómic de esta época, apareció en el siglo XIX como aporte del artista Hokusai Katsushika (1760-1849) y puede significar, caricatura, dibujo, tira cómica, libro de dibujos o animación.

“Al utilizar los ideogramas chinos *man* 漫 (involuntario, a pesar de uno) y *ga* 画 (imagen). *Hokusai* evidentemente estaba tratando de describir algo como ‘dibujos fantasiosos’, pero es interesante notar que el primer ideograma tiene un segundo significado ‘moralmente corrupto’. El término *manga* se popularizó a principios del siglo XX, sustituyendo a *Toba-e*, *Giga*, *Kyoga* y *Ponchie-e*. En la actualidad también se puede escuchar el término *Komikku*, acuñado del inglés, para referirse a estos libros de dibujos”⁴⁶

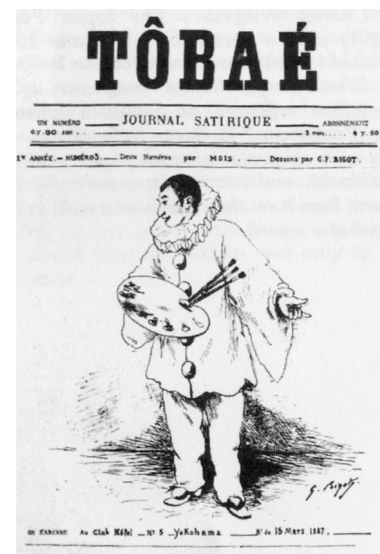


Fig. 6 Revistas de ilustraciones japonesas, de arriba a abajo: Tokyo Punch, Toba-e y Marumaru Chimbun.

46. Schodt, Frederik L. *Manga! Manga!: The world of Japanese Comics*. Tokyo, Japón. Kodansha International Ltd. 1986. Pág. 18

Con el triunfo de las revistas ilustradas los diarios también copiaron algo de Europa y América: las tiras cómicas. “*Tagosaku y Mokube de paseo por Tokyo*” (*Tagosaku to Mokube no Tokyo Kembutsu*), primer *manga* en forma de tira cómica creada por Rakuten Kitasawa, apareció en 1902 en un diario japonés como un suplemento dominical en colores llamado *Jiji Manga*. Era muy parecido a los americanos, con la excepción de que no utilizaba los bocadillos.

De todos los *mangas* que surgieron en esa época, “*Las Aventuras del pequeño Shō*” (*Shō Chan no boken*) triunfó y consiguió miles de seguidores. Tuvo una serialización de casi seis años en el periódico (1914-1920) y después se hizo una adaptación en formato libro. También entran al mercado las primeras revistas con historietas para niños de periodicidad mensual. Entre ellas, destacaban el *Shōnen Jump*, el *Shōjo Club* y el *Yōnen Club*, con tirajes superiores a los 900,000 ejemplares mensuales, usualmente con cuatrocientas páginas o más. Contenían diversas historias, así como una pequeña cantidad de anuncios.

En el período de preguerra (de 1930 a 1935) el gobierno dicta leyes de censura a las publicaciones, no se toleran las críticas al gobierno ni a los gobernantes, se intimida a los artistas y casas editoras e incluso se cierran algunas y se encarcela a los artistas.

En 1933 cuando Japón entra en guerra contra China, la censura es férrea y obliga a exaltar el militarismo. Las historias son de combates (Fig. 7) y las portadas son de niños armados que se dirigen al frente en vez de los otrora usuales juegos infantiles. Se llega hasta a explicar el uso de diversos tipos de armas, lo que sumado a la escasez de materia prima hace que las revistas disminuyan la cantidad de páginas, que los dibujos sean mínimos y se utilicen más como un panfleto instructivo para el arte de la guerra. Como es de esperar el tipo de publicaciones cambió. Schodt afirma al respecto:

“La mayoría de los *manga* eran moralistas, enseñando los valores tradicionales de lealtad, bravatas y fuerza. A pesar del estilo simplista utilizado, el grado en que estos inculcaron el militarismo en los niños es aún objeto de debate entre los estudiosos.”⁴⁷

47. Schodt, Op. Cit. Pág. 54

En julio de 1945, fecha en que se hizo la última edición de *Shōnen Jump*, sólo contó con treinta y dos páginas, sin imágenes, ni siquiera en la portada y la última página era un manual de utilización de armas de guerra.

Durante el período militar algunos artistas pasaron a la clandestinidad y otros simplemente dejaron de trabajar. Pero si el militarismo había censurado, los vencedores —el ejército norteamericano— también lo haría, así que para los artistas la nueva situación no tuvo cambios positivos. No obstante se lanzan a lo que Schodt llama la conversión de Fénix a *Godzilla*: “Su arte comenzó a florecer nuevamente y esta vez superaría los sueños de cualquiera.”⁴⁸

Pareciera que la reacción de los japoneses a la devastación dejada por los bombardeos aliados es la utilización de las tiras cómicas de los periódicos como medio para escaparse de la dura realidad, porque vuelven a ser humorísticas, tranquilizantes y, sobre todo, a resaltar los valores de la familia unida que lucha contra la adversidad. Renacen también los seriados en revistas (con mucho menos páginas que sus antecesoras el *Shōnen Jump* o el *Shōjo Club*) que se vendían como por entregas y como suplementos dominicales en los periódicos, usualmente en colores. Estos mostraban sobre todo escenas de niños jugando como una forma de olvidar los horrores sufridos y alimentar la esperanza.

A pesar de que en ese momento los *manga* eran piezas cortas, surgieron historias de ciencia-ficción que se hicieron muy populares entre los niños y dieron pie para las futuras historias que saturarían los *manga* venideros. Dos de los mejores artistas de esta época, en lo que a ciencia ficción se refiere, fueron Fukujirō Fukui e Ichio Matsumoto. Ambos publicaban en el suplemento dominical *The Kodomo Manga Shimbun* (Fig. 8), aparecido entre finales de 1945 y principios de 1946. Debido a la escasez de alimentos y suministros muchas de la

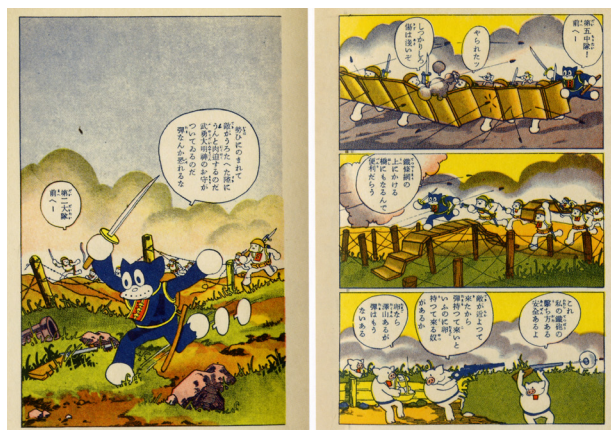


Fig. 7 Norakuro el perro faldero. Durante el periodo de la Guerra con China fue transformado en Capitán de una Brigada de Perros (Japoneses) que luchaban contra los Cerdos (Chinos) durante la guerra Chino-Japonesa.

48. Ibid. Pág. 60

historias cortas están relacionadas con la comida, pero de una forma jocosa.

En cuanto a los recursos técnicos se utilizan los medios de impresión americanos e ingleses, sus tintas y pigmentos. Gracias a ello, los suplementos de esta época se tiraban en color, lo que los hacía más atractivos para los niños. También surge en esta época el *kami-shibai* (Fig. 9), un cuenta-cuentos ambulante que llevaba consigo una caja hueca parecida a un televisor, en la que a medida que narraba cambiaba imágenes dibujadas y coloreadas



Fig. 8 Portada del *The Kodomo Manga Shimbun*.

sobre cartón con una mano de barniz para protegerlas de la lluvia. “*Historias de fantasmas*” de Shigeru Mizuki, “*El Guerrero Esqueleto*”, “*El Murciélago Dorado*” de Tatsuo Nagamatsu o “*El Samurái*” de Sanpei Shirato, gustaron mucho y fueron las primeras historias en pasar a las filas de los tomos.

Se estima que desde el período final de la guerra hasta el surgimiento de la televisión se produjeron alrededor de diez mil *Kami-shibai*, los cuales adquirían historias creadas por las mismas compañías que se habían dedicado a hacer las revistas para niños. Se calcula que la cantidad de niños y adultos que disfrutaron de este espectáculo pudo haber ascendido fácilmente a los cinco millones.

Un año después de la derrota de Japón se vive una época de resurgimiento y de reestructuración. Muchas empresas dedicadas a la creación de *manga* se mueven para Osaka, abandonando Tokyo, la antigua capital del imperio donde se creaban la mayo-



Fig. 9 Imágenes de *Kami-shibai*, en la primera se aprecia a una mujer circa 1930, en la segunda niños rodean un butai montado en la parte trasera de una bicicleta para facilitar su traslado.

ría de los *manga*. Sin embargo es en Tokyo donde un dibujante nuevo en el mercado hará su debut. Médico de profesión, abandona esta carrera y se dedica a su verdadera pasión: la creación de dibujos e historias para niños. Su nombre es Osamu Tezuka. Su potencial como dibujante y relator de historias logrará que Tokyo vuelva a ser la capital de la creación de *manga*.

En 1947 Osamu Tezuka (Fig. 10) saca al mercado su primer *manga*: “*La Nueva Isla del Tesoro*” (*Shintakarajima*)⁴⁹ (Fig. 11) con una extensión de con doscientas páginas. Esta historia estaba impresa en el estilo *akabou* o libro rojo, un formato en el cual la portada se imprimía con tinta roja, mientras que las páginas centrales se hacían con tinta negra en un papel muy barato para rebajar los costes.

“Cuando Tezuka entregó el original a la editora este contenía más de doscientas cincuenta páginas. Cuando fue publicado en 1947 la editorial lo había resumido a sesenta páginas, un cuarto del tamaño original y se habían hecho varias revisiones sin la aprobación de Tezuka”⁵⁰ (Fig. 12).

A pesar de ello, constituyó una revelación no sólo para los aficionados, sino también para los artistas de series de la época. No existen números precisos, pero se cree que la creación de Tezuka vendió entre 400,000 y 800,000 ejemplares de esta obra sin haber hecho ningún tipo de publicidad. Esta obra es admirada por muchos creadores contemporáneos, incluso el grupo de Artistas Fujio F. Fujiko, autores de personajes tan populares como *Doraemon*, *El Gato Cósmico* y *Paaman* (quienes en su *manga* semi autobiográfico “*El camino del Cómic*” (*Manga Michi*) dejan constancia



Fig. 10 y 11 Osamu Tezuka, al lado la primera edición de *La Nueva Isla del Tesoro*, su primer *manga*.

49. En Febrero de 2008, Ediciones Glénat sacó al mercado una edición en español.

50. Gravett, Paul. *Manga, Sixty years of Japanese Comics*. New York, N.Y. Harper Design. 2004. Pág. 028/03

de la gran impresión que les causó). (Fig. 13)

Tras este éxito, la industria del *manga* de Tokyo no se hace esperar. Los recién salidos al mercado *Shōnen Jump* y *Shōnen* buscan a Tezuka y tratan de incorporarlo a sus revistas. Durante este resurgimiento la industria no remuneraba a los artistas, pero les daba algo que valoraban mucho más: libertad de creación y trabajar en las historias que quisieran sin la intromisión de los editores que las serializan.

Tezuka siguió cosechando éxitos. Sus dos siguientes historias fueron “*El emperador de la jungla*” (*Jungle Taitei*) (Fig. 14), conocida en Hispanoamérica con el nom-

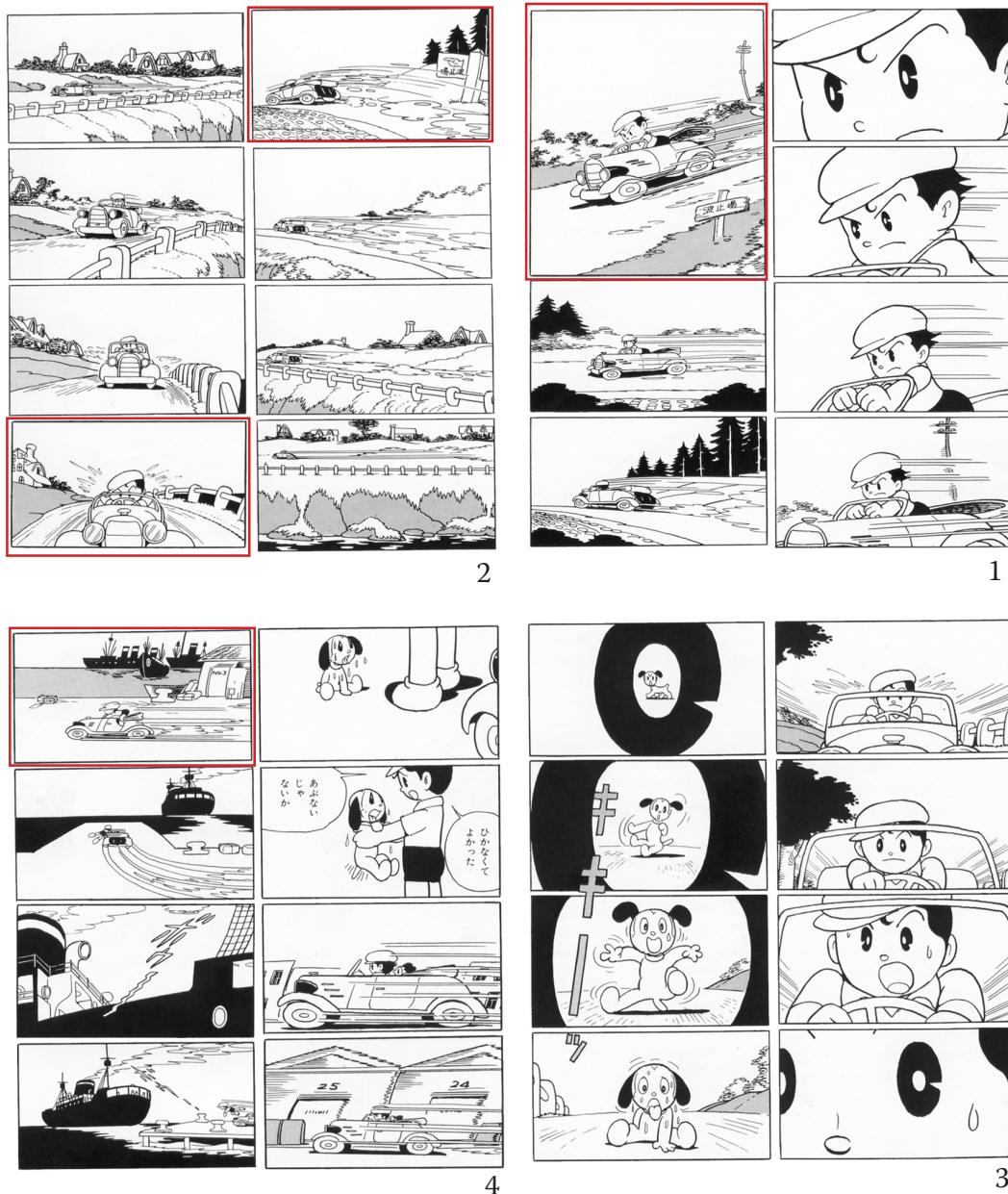


Fig. 12 Esta era la secuencia con la que Tezuka quería abrir su *manga* *La Nueva Isla del Tesoro* (*Shintakarajima*), su idea era que fuese visualizada como los fotogramas de una película. Al final sólo se aceptaron cuatro (enmarcados en rojo) de los treinta y dos cuadros dibujados.

bre de “*Kimba, el león blanco*”, y “*Embajador Atom*” (*Atomu Taishi*) que luego se denominó *Tetsuwan Atomu* (Fig. 15) y se tradujo al español como *Astroboy*. Pero eso no fue todo, también experimentó con trabajos históricos, romances para chicas, historias de detectives y ciencia ficción tales como, “*Black Jack*” (*Black Jack*), “*El Fénix*” (*Hi no tori*), “*Adolf*” (*Adorofu ni tsugu*), “*Crimen y castigo*” (*Eigoban tsumi to batsu*) basada en la novela de Fyodor Dostoyevski y “*Buda*” (*Buddha*), entre otras. También creó una revista tipo *Shōnen Magazine* llamada *COM* en 1967, pero con diferentes fines, como él mismo lo expresó en la primera edición:

“Se dice que estamos en la época dorada del *manga*. Entonces, ¿No debería haber publicados trabajos de gran calidad? ¿O es que la verdadera situación es que muchos artistas del manga son obligados a trabajar hasta la muerte, forzados a someterse, ser serviles y cooperadores con los crueles requerimientos del comercialismo? Con esta revista yo espero poder mostrarles cuál es la verdadera historia del *manga*. *COM* es una revista para los compañeros que aman el manga.”⁵¹

Antes de Tezuka, los *manga* eran dibujados presentando los personajes de cuerpo entero, como si se colocara una cámara estática frente a un escenario de teatro para grabar la acción. Con la utilización por su parte de un lenguaje cinematográfico aplicado a sus dibujos, estalla una revolución en este medio. Su estilo es copiado casi instantáneamente al igual que sus historias y diseños de personajes. Pero también surgen artistas que, aunque recrean el estilo narrativo de Tezuka, llevan sus creaciones

43. Kinsella, Sharon, *Adult Manga: Culture & Power in Contemporary Japanese Society*. Honolulu, Hawaii. University of Hawaii Press. 2000. Pág. 103.



Fig. 13 Imagen de *Manga Michi* donde se ven los autores Fujio Fujiko. Traducción del Primer recuadro: “Abrimos la primera página del libro que habíamos tomado prestado sin permiso y retrocedimos del shock!”.



Fig. 14 Portada de la serie de Kimba, el león blanco (*Jungle taitei*).

a un nivel de mayor dramatismo, tratando de salir del género de historias infantiles y abarcar mayor público.

A estas historias se les conoce con el término *Gekiga*, inventado en 1957 por Tatsumi Yoshihiro. De esta forma se describe un nuevo producto, *manga* para adultos, no porque tuvieran un contenido erótico, sino porque eran más maduras, con dibujos mucho más realistas y trataban sobre temas relacionados con la política, la sociedad los problemas de la gente. El mejor exponente del *Gekiga* fue “*Crónica de los logros militares del Ninja*” (*Ninja Bugeichō*) (Fig. 16) de Shitaro Sanpei que se mantuvo cuatro años como serie (1959 - 1962).

En 1963, debido a los cambios políticos y económicos del país, los locales de alquiler de *manga* casi desaparecieron, por lo que según Paul Gravett una gran parte de los creadores de *Gekiga* se vieron forzados a abandonar esta forma de ganarse la vida y las historias contadas por ellos se fueron perdiendo.⁵² Sin embargo, en ese mismo año comienza de la mano de Osamu Tezuka la conversión del *manga* en *anime*.

No es de extrañar que el joven Kon se interesase en estudiar arte, que mediáticamente le había sido inculcado desde pequeño. Vale la pena recordar que su carrera inicia como *mangaka* y que esas tempranas creaciones anuncian la calidad y el nivel de detalle con que trabajará su manga “*Regreso al mar*” (*Kaikisen*, 1990) (Fig. 17). Su sensibilidad natural, unida al soporte de una técnica excelente, serán responsables de la gran calidad de sus futuras creaciones animadas. En el dibujo de los personajes se aprecian claras influencias de Katsuhiro Otomo, para quien luego trabajará en varios proyectos tanto de *anime* como *manga*.



Fig. 15 Página de la edición en inglés del manga de Astroboy (*Tetsuwan Atomu*) donde se muestra el nacimiento del personaje.



Fig. 16 Página del manga *Crónica de los Logros Militares del Ninja* (*Ninja Bugeicho*).

52. Gravett, Paul. *Manga: sixty years of Japanese comics*. New York, N.Y. Harper Design. 2004. Pág. 04/041

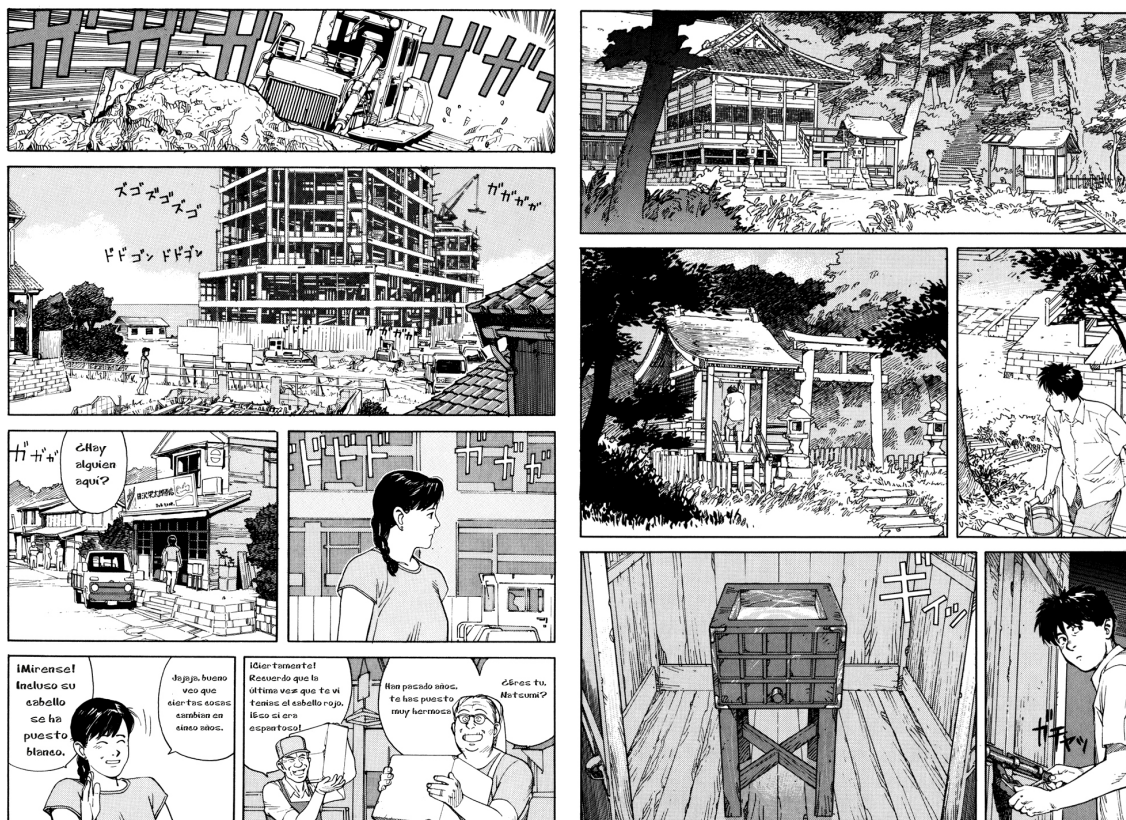


Fig. 17 Dos páginas de “Regreso al Mar” de Satoshi Kon.

1.1 Los períodos

La animación japonesa, recientemente conocida como *Anime*, vocablo francés que significa animación, “fue tomado por los japoneses del francés para describir cualquier tipo de animación. Después, los norteamericanos lo tomaron de los japoneses para describir el singular tipo de animación proveniente de Japón.”⁵³

A pesar de su singularidad, algunos estudiosos del tema han intentado enmarcarla dividiéndola en períodos. Existen dentro de estos períodos lo que muchos directores, entre ellos Noburo Ishiguro prolífico animador japonés, han llamado “Las cuatro Revoluciones del *Anime*”, representadas por cuatro series que influyeron en el desarrollo de la creación posterior mediante el uso de las mismas historias para hacer otros *animés* parecidos, tanto en los dibujos como en la estructura narrativa.

Estos períodos son:

Período I: La Pre-Generación, abarca las animaciones creadas desde 1917 hasta mediados de 1950, cuyos dibujos no tenían las características físicas que los hicieron conocidos en Occidente. “Algunos profesores e investigadores dividen esta generación en preguerra (Guerra Chino-Japonesa) y postguerra.”⁵⁴ Aceptada esta clasificación, la Pre-Generación se subdivide en la *Pre-Guerra* de 1917 a 1945 y la *Post-Guerra* de 1946 a mediados de 1950. Es una época de experimentación ya que se desconocía la forma de trabajar la animación.

Período II: La Primera Generación, o el período del *anime* básico, de 1957 a 1970. En esta época se desarrolla un estilo único y la mayoría de los *anime* se destinan a audiencias infantiles. Se produce principalmente para el cine y surgen las producciones para la televisión basándose en *mangas* escritos con anterioridad. Del período I y II hay ochenta y siete (87) series animadas para el cine y la televisión, lo que daría un promedio aproximado de siete series por año.

53. Levi, Antonia. *Samurai from Outer Space: Understanding Japanese Animation*. Peru, IL. Open Court. 1996. Pág. 1

46. E-mail privado enviado al autor, por el Profesor Mikhail Koulikov, EE.UU.

Período III: La Segunda Generación, de 1970 a 1983. Los temas y las imágenes se vuelven más maduros inauguran un estilo único de animación. Dentro de ésta generación se producen las tres primeras revoluciones del anime. En catorce años las series animadas se incrementan a cuatrocientas veintidós, lo que implica un promedio aproximado de treinta series por año. Es en este momento cuando Kon se estrena como *mangaka* y animador.

Período IV: La Tercera Generación (Primer OVA), 1983 a 1995. Es la edad dorada del *anime*. Se crean títulos para todas las edades y géneros, se comienza a utilizar el *CGI* y el mercado exterior afecta la producción de *anime*. A pesar de que la cantidad parece reducirse en comparación con la anterior, las trescientas noventa y dos animaciones son creadas en un período de aproximadamente diez años, cuatro menos que el anterior, es decir, un promedio de treinta y nueve series por año.

Período V: La Cuarta Generación, desde 1995 hasta nuestros días. Se caracteriza por el abundante uso de la *CGI*, y el *outsourcing*. Además, se desarrolla el *anime* como propiedad, invierten compañías foráneas en la creación de *anime* y la animación japonesa se convierte en un producto global con diversas ramificaciones (*merchandising*). En esta época ocurre la última o cuarta revolución del *anime*. Al igual que en la anterior generación, se reduce el total de animaciones pero también el total de años, trescientos noventa y siete animaciones en un período de ocho años, o sea casi cincuenta por año.

Un dato significativo es que la animación japonesa en el sector de series de televisión no ha dejado de crecer. Esto es notorio cuando se cuenta la cantidad de animaciones creadas por cada período generacional desde su comienzo en el año de 1963 hasta el 2003. En este lapso de tiempo el mercado se ha visto afectado por diversos su-

cesos socioeconómicos ocurridos en Japón, que van desde la aparición de los primeros ordenadores caseros, las consolas de video juegos, el internet, hasta las fluctuaciones económicas del país, entre otras. (Fig. 18)

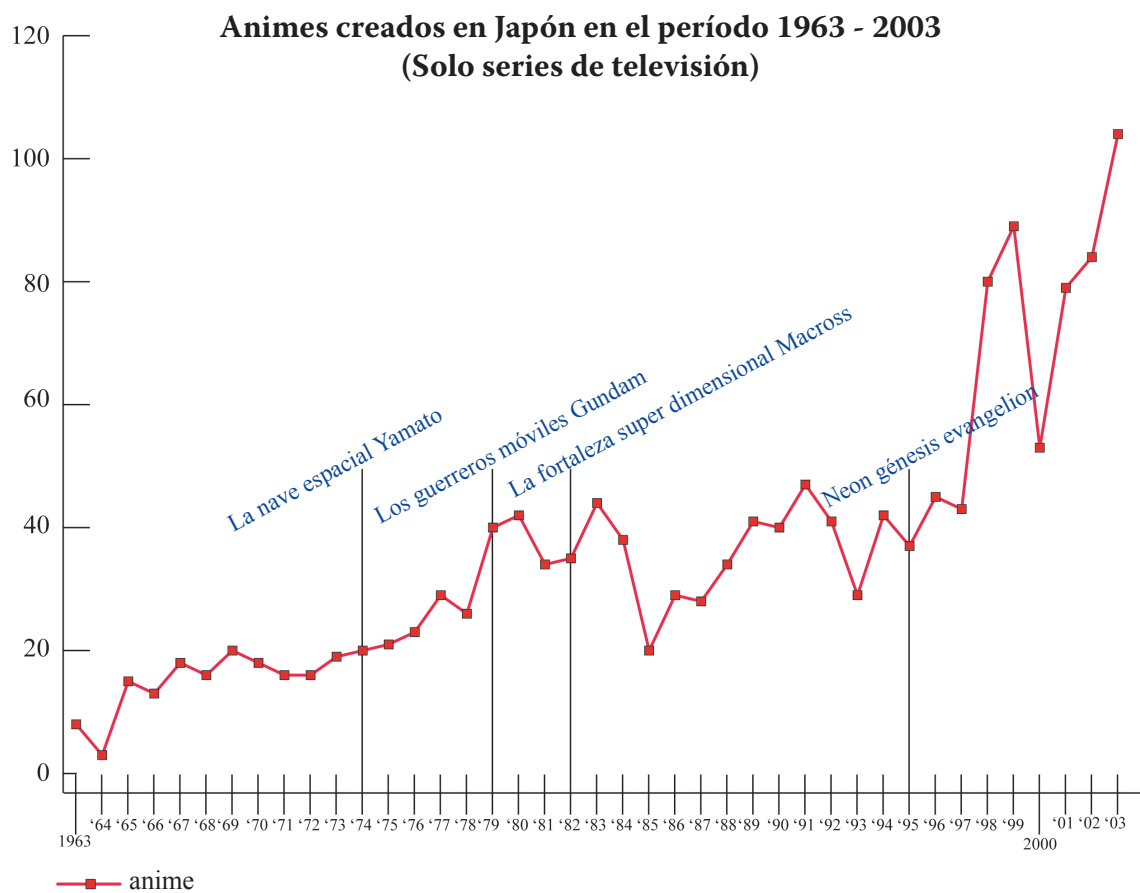


Fig. 18 Gráfico de crecimiento anual de *anime* en Japón, donde se puede ver que la industria ha tenido altos y bajos, pero ha crecido desde 1972. Compilada por el autor. Fuente "*Lista Cronológica de Anime de Televisión.*"

1.2 La Animación Cinematográfica.

En Japón, el cine comenzó a finales del siglo XIX, pero la animación tendría que esperar hasta principios del XX. Los japoneses contaron prácticamente desde un principio con las dos formas de presentación de este arte: El Cinematógrafo de los Lumiere y el Vitascope de Alba Edison; así que su arribo trae consigo imágenes del mundo y animaciones provenientes de diversas partes, pero en especial de Francia y Estados Unidos. De hecho en Japón llegó a verse “*Caras humorísticas*” (*Humorous phases of funny face*, 1906), del norteamericano James Stuart y “*Fantasmagórica*” (*Fantasmagorie*, 1908), del francés Emile Cohl. El nombre con que lo bautizaron en Japón fue *Senga eiga* y luego *Doga*.

Sin embargo, la historia del cine de animación japonés bien podría ser una de las que más caminos escabrosos ha recorrido. A finales de la era *Taisho* el gran terremoto de Tokyo de 1923, el incendio subsiguiente y tres *tsunamis* destruyeron muchas películas animadas de la época. Por otro lado, con la militarización del país, la industria sufrió otras dificultades: la censura gubernamental sobre las creaciones y la exhibición de películas. Muchos directores se vieron obligados a crear los trabajos que la maquinaria bélica exigía, quedando de lado su creatividad y la de los productores. Por si esto fuera poco, durante la Segunda Guerra Mundial el constante bombardeo del ejército norteamericano sobre las grandes ciudades acabó con otra parte de la filmografía existente (a lo que habría que añadir el lanzamiento de las bombas atómicas sobre Hiroshima y Nagasaki).

Las primeras películas animadas datan de 1917, pero según Richard Llewellyn, creador de “*Chronology of Animation*”, ya en 1913 había muestras experimentales de animación.⁵⁵ Los pioneros fueron *Oten Shimokawa*, *Jun’ichi Kouchi* y *Seitaro Kitayama*, quienes a pesar de que no conocían las técnicas, hicieron las primeras animaciones, utilizando sus propios medios.

55. LLEWELLYN, Richard “Chronology of animation” [En línea] <http://www.animated-divots.net/chronst.html>
[Última consulta: 21 marzo 2009]

Estos experimentaron con diversas técnicas como:

Animación en celuloide: Hecha sobre hojas de acetato transparente, el mismo sistema que utilizaba la factoría Disney.

Cut-out: Animación en que las figuras son hechas con trozos de papel y sus extremidades están unidas por bisagras de diversos tipos. Cada paso se rueda fotograma a fotograma.

Dibujos animados: Imágenes dibujadas en papel o algún otro material, forma dominante de la animación.

Animación de marionetas: Animación de objetos contruidos con madera, metal y otros materiales.

Animación de siluetas: Generalmente son *Cut-out* de siluetas de las figuras, que carecen de movimientos en las extremidades a la manera de las Sombras Chinescas. Se considera al *cut-out* especialidad surgida de esta animación.

Acción real: Aunque no es animación, muchos autores utilizaron mezclas de escenas reales con animaciones en sus realizaciones.

Dibujo sobre película: Técnica utilizada particularmente por Oten Shimokawa, que consistía en pintar sobre las tiras de celuloide de película de 16mm.

1.2.1 La fase de la Pregeneración.

Para algunos autores, Hekoten “Oten” Shimokawa, de veintiséis años, crea en enero de 1917 el primer corto de animación de la historia Japonesa,⁵⁶ de cinco minutos de duración, llamado “*Mukuzo Imokawa, el Portero*” (*Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki, 1917*). (Fig. 19) Después haría cuatro cortos más. “Shimokawa, nacido en Okinawa hizo los dibujos a tinta directamente en la película.”⁵⁷



Fig. 19 Imagen del rostro del personaje de Shimokawa.

56. Actualmente se dice que el primer corto animado de Japón podría ser de diez años antes que la creación de Shimokawa, debido al hallazgo de una animación en el año 2005, sin embargo, a la fecha no existe ningún documento que lo certifique.

57. Clements, Jonathan & McCarthy Helen. *The Anime Encyclopedia: a guide to japanese animation since 1917*. Berkeley. CA. Stone Bridge Press. 2006 Pág. 108.

En ese mismo año se dan a conocer animaciones de Seitaro Kitayama, creador de interpretaciones animadas de leyendas japonesas y de Jun'ichi Kouchi. "**La espada nueva de Hanawa hekonai**" (*Hanawa hekonai meito no maki*, 1917), una animación de excelente calidad según Yasushi Watanabe en su libro "*Historia de la animación japonesa*", "si bien la de Kouchi fue la más elogiada de ellas por las críticas de la época".⁵⁸

En el mismo año, Kitayama crea un guión de un cuento popular japonés, "**El Mono y el Cangrejo**" (*Saru to Kani*, 1917) y consigue financiamiento para producirlo.

Estudiante de Kitayama, Zenjiro "Sanae" Yamamoto se dedica a crear animaciones con un corte más social y educativo, su debut es "**La Montaña donde las viejas son abandonadas**" (*Obatsute yama*, 1924), que denuncia el trato que se les daba a las personas mayores. Gracias a esta obra consigue un contrato del gobierno para crear animaciones educativas.

Por su parte, Noburo Ofuji fue un prolífico animador que utilizó la técnica de las siluetas para sus animaciones y un papel de colores semitransparente que sólo existe en Japón llamado *Chiyogami*, pero la tecnología de la época no permitía que lo llamativo de los colores pudiese ser reproducido en sus filmaciones. También fue un maestro del *Cut-out*, que a veces combinaba con otros estilos. Su mejor y más exitosa obra fue, "**La Ballena**" (*Kujira*, 1927),⁵⁹ una excelente muestra del *Chiyogami* que estaba sincronizada musicalmente con la obertura de Guillermo Tell. Sin embargo, a partir de 1937 es reclutado por el gobierno para hacer animaciones de propaganda bélica.

Yasuji Murata comenzó trabajando para la *Yokohama Cinema Shokai*⁶⁰ como rotulista, pero los dibujos animados le fascinaron y propuso a la empresa crear animaciones. Autodidacta, supo aprovechar sus conocimientos de pintura para desempeñarse excelentemente como animador. En 1933 Murata hace su primer corto propagandístico encargado por el gobierno, pero después sigue con sus cortometrajes habituales.

58. Watanabe, Yasushi. *Historia del cine de animación japonés*. Cinemateca, Museo de Bellas Artes de Bilbao. Septiembre 2004. Pág. 103.

59. Algunos datan esta película en 1929.

60. La *Yokohama Cinema Shokai* compró la primera cámara motorizada para acelerar el proceso de creación.

Kenzo Masaoka es un personaje desconocido por los fanáticos del *anime* de este tiempo, pero fue bautizado como “el padre de la animación japonesa.”⁶¹ Masaoka fue el primero en Japón en trabajar con celuloide, (material que tenía que ser importado desde los EE.UU.) y también en crear la segunda parte de una historia: “*Historia de naufragios segunda parte: El barco pirata*” (*Nansensu monogatari -daini hen-kaizoku funa*, 1931), que fue la continuación de “*La absurda historia de la isla de los monos*” (*Nansensu monogatari -daini hen- sagurashima*, 1930). También creó el primer corto sonoro de Japón.

En 1935, con la presentación de “*El hada del bosque*” (*Mori no yosei*, 1935), es aclamado por el público y los críticos comparan la obra con las *Silly Symphonies* creadas por Disney. Durante la segunda guerra mundial hizo “*La araña y el tulipán*” (*Kumo to churippu*, 1943) (Fig. 20), que trataba de hacer olvidar las penurias de la guerra. Con esta animación se ganó los favores de la crítica.

Mitsuyo Seo trabajó en la *Masaoka Film Production*, fue ahí donde aprendió de Kenzo Masaoka la técnica para sonorizar las animaciones. Con el ataque de Japón a la base norteamericana de *Pearl Harbor*, la Marina le encarga la creación de una animación que induzca a los jóvenes a enrolarse y defender a Japón, entonces realiza “*El águila del mar de Momotaro*” (*Momotarou no umi washi*, 1942). (Fig. 21 y 22)

Con una primera animación en 1924, la historia de Hakuzan Kimura es un poco confusa, no se conocen su lugar ni fecha de nacimiento. Creador de historias de samuráis, su primer trabajo es de 1925: “*El sueño de Urashima - El vago visita el paraíso*” (*Yume no Urashima - nonki no tosan ryugumairi*, 1925) (Fig. 23 y 24), pasan varios años hasta la creación de “*El paseo nocturno en el barco*” (*Suzumi bume*, 1932). Su contenido

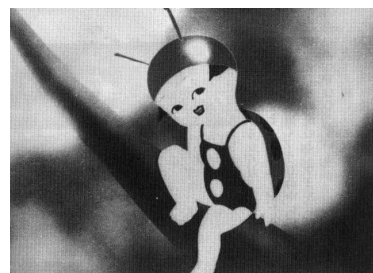


Fig. 20 “La araña y el tulipán” de Kenzo Masaoka, apodado “el padre de la animación japonesa”



Fig. 21 y 22 Dos tomas diferentes de El águila del Mar de Momotaro (1942).

61. Watanabe, Yasushi. *Historia del cine de animación japonés*. Cinemateca, Museo de Bellas Artes de Bilbao. Septiembre 2004. Pág. 4

provoca que las copias de la película sean confiscadas, quemadas y él acabe arrestado.

Ikuo Ōishi era un publicista que decidió trabajar en la animación, también se dedicó a hacer películas para la Marina Japonesa y su vida terminó durante la Segunda Guerra Mundial, cuando después de haber cumplido la tarea de realizar unas tomas, el barco en el que regresaba a Japón es hundido.

Wagoro Arai fue otro de los muchos autodidactas en animación de la época, contaba con la ayuda de Tobiishi Nakaya un dentista amigo que se dedicaba a la animación como entretenimiento, quien también muere durante la Segunda Guerra Mundial. Wagoro continúa solo en la profesión.

Más de la mitad de la gran cantidad de cortos de animación hechos entonces no tienen catalogación de autor, la única forma de identificarlos es comparando los dibujos con las animaciones existentes en cuanto a personajes o trazos. Pero la mayor tragedia es que los filmes producidos entre 1917 y 1923 desaparecieron y no ha quedado copia de ninguno.

1.2.2 La fase de la Post Guerra.

Con la derrota de Japón y el establecimiento de un gobierno de transición impuesto por las Fuerzas Armadas de EE.UU., comienza una 'cacería de brujas' contra los 'traidores' del cine de animación, directores japoneses que se vieron obligados a crear los trabajos que la cúpula militar anterior exigía.

La peor parte la llevaron las creaciones hechas durante el período anterior al gobierno norteamericano, ya que se exigió a las compañías que entregaran todas las copias de las películas para ser revisadas por el Comando Supremo del Poder Aliado (SCAP ⁶² por sus siglas en inglés), que supuestamente envió una copia de cada una a la Biblioteca del Congreso norteamericano para su



Fig. 23 y 24 De Hakusan kimura El sueño de Urashima - El vago visita el paraíso y La historia de Shiobara Tatsuke.

62. Supreme Commander of the Allied Powers

duplicación y custodia. Si su contenido era aprobado, se devolvía a la compañía y, en caso contrario, se destruían. El resultado fue que desaparecieron una gran cantidad de películas y sólo se salvaron las que pudieron ser escondidas por los propios japoneses. Además, lo que se podía ver en los cines, en palabras de John Dower “No ofrecía solamente un mundo nuevo e imaginario. También hacía desaparecer las cosas.”⁶³ Esto era debido a la fuerte censura, tanto para las películas creadas como las que se comenzaban a filmar.⁶⁴

Uno de los animadores que sintió esto en carne propia fue Kon Ichikawa, pues los aliados prohibieron su drama de animación de títeres *Fuji musume* (1945). Según Donald Richie:

“Después de la derrota en la Segunda Guerra Mundial hubo poca necesidad de este tipo de animación, ni de animación alguna en todo caso, el uso propagandístico de la animación influyó contra la aceptación de la misma en la época de postguerra. Los tiempos se inclinaban hacia un nuevo realismo; y, además de eso, la animación era cara. En consecuencia hubo poco cine de animación.”⁶⁵

Entre los que continuaron la animación cinematográfica en este período, están Kenzo Masaoka, Noburo Ofuji, Kon Ichikawa, Seitaro Kitayama y Ryuichi Yokoyama. A todos ellos se les clasifica en el *Período II: La Primera Generación*, que presenta un *anime* basado en animales antropomórficos. Este es el momento en que aparecen en Japón las primeras estaciones de televisión.

Taiji Yabushita crea su primera animación junto con Masao Nogawa en 1947 y después trabaja solo. Contratado por la *Toei Doga* crea el primer largometraje en color del cine de animación japonesa, con el que gana un premio honorario en el Festival de Cine Infantil de Venecia en 1959.

63. Richie Donald, citando a John Dower. *Cien años de cine japonés*. Madrid, España. Ediciones Jaguar. 2004. Pág. 108

64. Una lista pormenorizada de los puntos incluidos en dicha ley se puede leer en *A new history of Japanese cinema, a century of narrative film*. Pag. 142-144 y 154-162.

65. Richie Donald. Ibid. Pág. 246

Sin dejarse amedrentar por la guerra ni por el gobierno aliado, Noburo Ofuji continúa creando animaciones. Aprovechando el color en el cine, retoma su animación de 1927 *La Ballena* y la rehace utilizando celofán de colores. La nueva producción gana el segundo premio en el festival de Cannes de 1953 y luego en 1956 gana un premio especial en el festival de Cine de Venecia.

Después de hacer su primera animación Ryuichi Yokoyama decide comprar una cámara de 16 mm para montar su propia compañía de animaciones. En 1950 establece en su propia casa la *Otogi Productions* y es el autor de la primera serie presentada en la televisión japonesa.

Mori Yasuji produce dos animaciones, *“La historia del conejito” (Ko usagi no monogatari, 1954)* y *“El gatito artista” (Koneko no rakugaki, 1957)* después de estas desaparece y no se vuelve a saber de él.

Tadahito Mochingawa trabajó en China creando animaciones y regresa a Japón en 1955 con gran experiencia en la animación de marionetas. En 1956 se hace acreedor del Gran Premio a la Mejor Película Infantil del Festival de Cine de Vancouver.

No hay duda de que esta fue una buena época para la animación japonesa, no sólo por la cantidad de producción sino porque muchas películas participan en festivales que las dan a conocer en el extranjero y obtienen importantes premios.

1.2.3 De los dibujos a los dibujos animados.

Hiroshi Okawa es un personaje decisivo en la historia de la animación japonesa ya que conseguirá elevar la calidad de las producciones por encima de las anteriores creaciones. Siendo el director de la *Toei Doga*, decide hacerla competitiva a nivel internacional y compra la compañía de Sanae Yamamoto. A raíz de ello crea una subdivisión de la *Toei Doga* que se dedica exclusivamente a la creación de animaciones.

Su intención era crear una fórmula distinta de animación. Como lo explica Koji Moritomo:

“Trataron de revolucionar el tiempo de los movimientos, la forma de dar color y la construcción de los fondos. Su resultado fue la introducción de diseños bidimensionales inspirados en los métodos utilizados en los rollos y esculturas japonesas.”⁶⁶

Su lema era “Tenemos que convertirnos en la Disney de Oriente”⁶⁷ y su meta crear una producción animada por año para competir con el coloso de la animación. Así, produce el primer largometraje en color del cine de animación Japonesa, “*La leyenda de la serpiente blanca*” (*Hakujaden*, 1958) (Fig. 25) de 78 minutos de duración, galardonada con un premio honorario en el Festival de Cine Infantil de Venecia en 1959.

En sus primeros tiempos se pensaba que el *anime* acabaría con el *manga*, que se consideraba un entretenimiento vulgar de la clase baja (*gehin*) utilizado para olvidar las largas horas de congestión en el transporte público. Sin embargo, produjo el efecto contrario: lo catapultó. Las historias en los *mangas* no sólo se fueron adaptando para una mayor diversidad de público, sino que también pasaron a formato animado. Por tanto, de un entretenimiento para las clases populares y los niños, se dio el salto mediante historias dirigidas a más sectores de la población, que semana tras semana devoraban los grandes tomos editados.

Las revistas tipo *Shōnen*, cuya publicación era mensual y ofrecían un compendio de varias historias de un total aproximado de veinte páginas cada una, pasan a ser bimensuales y algunas semanales. Debido a la gran acogida de algunas historias, se hacen reediciones en forma de tomos y la industria crece a pasos agigantados.

Las revistas se venden a segmentos de población diferenciados: niños, jóvenes adolescentes y adultos. Además, se crean algunas exclusivamente para hombres y mujeres con temas muy diversos: educativos, políticos, literarios. Es más, el propio gobierno utiliza el *manga* como soporte pedagógico para promover la literatura (*bungaku*), la cultura (*bunkateki*), el arte (*geijutsu*) y la alta calidad (*jōhin*).



Fig. 25 “La leyenda de la serpiente blanca” dirigida por Taiji Yabushita.

66. Murakami, Takashi. *Superflat*. Tokyo, Japón. Madra publishing. 2000. Pág. 115.

67. Watanabe, Yasushi. *Historia del cine de animación japonés*. Folleto del Museo de Bellas Artes de Bilbao. Sept. 2004. Pág. 11

1.2.4 Osamu Tezuka, un caso excepcional.

En 1959 la *Toei Doga* contrató a Osamu Tezuka para escribir y codirigir “*Alakazam el grande*” (*Saiyuki*, 1960), que resultó un gran éxito de taquilla. Pero Tezuka no sólo crea *anime*, también hace para el cine verdaderas obras de arte en formato animado, entre las que sobresalen “*Historia de una esquina de una calle*” (*aru machikado no monogatari*, 1962), “*Cuadros en una exposición*” (*Tenraki no E*, 1966), y “*Saltando*” (*Jumping*, 1984) que, aunque experimentales, siempre tuvieron el favor de la crítica.

Durante los primeros años la televisión casi no tuvo efectos en la industria de la animación porque se consideraba que las creaciones animadas eran para el cine exclusivamente. Así que durante los nueve primeros años no representó competencia alguna para las salas. Sin embargo, al cumplir su décimo aniversario (1963) se inicia una “guerra animada” que terminará ganando la televisión y que motiva que se reduzcan significativamente las animaciones creadas para el cine. (Fig. 26)

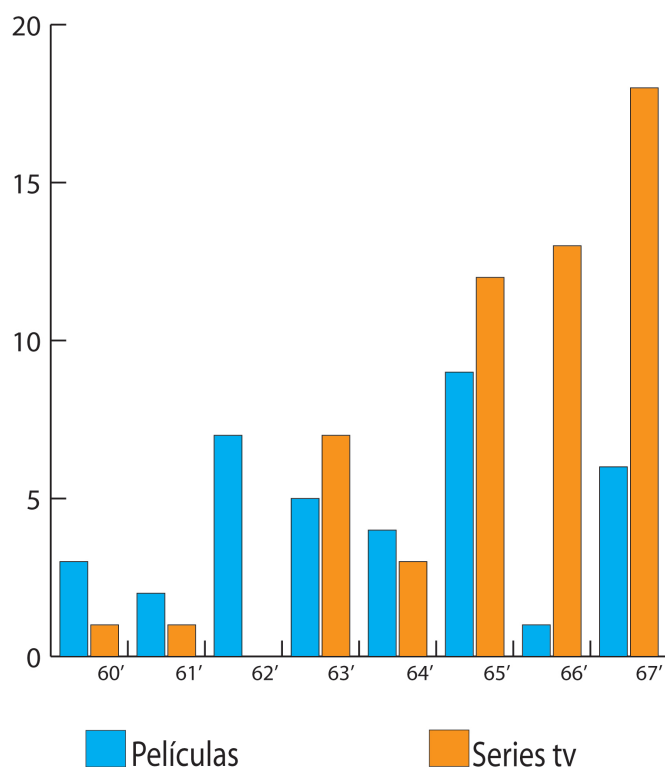


Fig. 26 La producción de *anime* se incrementa, dejando rezagadas a las realizaciones en *anime* para el cine.

Aunque la década de los sesenta fue la de la competencia entre el cine y la televisión por el *anime*, los tres primeros años son muy duros para la televisión, que sólo logró emitir dos animaciones. En 1960 la NHK estrena el primer *anime* llamado “*Tres Historias*” (*Mitsu no hanashi - Daisan no chi*, 1960), y en 1961 la primera serie animada en Japón: “*Historia Instantánea*” (*Otogi manga calendar*, 1961).

A partir de 1963 la huella dejada por las animaciones en la televisión se acentúa a tal punto, que la creciente producción de *anime* deja de tener nombre propio y cambia por el de las compañías dedicadas a su creación o el de las televisoras.

Osamu Tezuka dedujo que los *manga* que habían tenido una gran acogida en el papel, podrían también tenerla en el nuevo medio, la televisión. Como afirma Kinsella:

“Más que un formidable competidor, la industria de la televisión desarrolló una relación simbiótica con la del *manga*. Las historias serializadas fueron adaptadas como animaciones para la tv, que a su vez servía de medio de publicidad para la historia original y hacía crecer las ventas del *manga*.”⁶⁸

Tezuka es también el pionero o iniciador de este cambio. Su objetivo fue crear animaciones para la televisión, idea que la *Toei Doga* había descartado por la cantidad de trabajo que requería. Hasta ese momento las únicas que se presentaban eran traídas de los EE.UU. Tezuka en vez de crear nuevos guiones, utiliza sus *manga* que tuvieron un gran éxito de ventas y los convierte en animaciones. Aprovechó también que el formato semanal con el que se escribía el *manga* lo hacía perfecto para una serie de televisión, con capítulos semanales.

“El formato de televisado semanal hizo que surgieran ciertas estructuras narrativas, las más notables los argumentos en serie, que permitieron líneas de historias más largas y episódicas que lo que permitía el cine. Su calidad serial también fue reforzada por los *manga* que hacen énfasis en tirajes episódicos y tramas de larga duración.”⁶⁹

68. Kinsella, Sharon, *Adult Manga: Culture & Power in Contemporary Japanese Society*. Honolulu, Hawaii. University of Hawaii Press. 2000. Pág. 30

69. Napier, Susan J. *Anime: From Akira to Princess Mononoke*. New York, N.Y. Palgrave. 2000. Pág. 17.

“Es lógica la fuerte conexión estructural entre el *manga* y el *anime*, porque la mayoría de los largometrajes animados japoneses se basan en los *best-sellers manga*. Un ejemplo sería “*Astroboy*” (*Tetsuwan atomu*, 1963) de Osamu Tezuka que hizo su debut como tebeo *manga* en 1951 y fue instantáneamente popular.”⁷⁰

El primer *manga* convertido en *anime* es *Tetsuwan atomu* de 1951, con ventas de casi un millón de ejemplares. El 1 de enero de 1963 se estrena “*Astroboy*” (*Tetsuwan atomu 1963-1966*), la serie tendrá 193 capítulos y también es un éxito instantáneo.⁷¹

Sus entregas eran de cuatro episodios mensuales. Tezuka trabaja con un concepto nuevo, que después será llamado ‘Animación Limitada’, pues le daba el tiempo suficiente para cumplir con los plazos establecidos y permitió que diversas compañías entre ellas la propia *Toei* entrara en el negocio de la animación para la televisión.

“El triunfo de *Astroboy* probó que entre el público había una gran demanda por aventuras modernas o futuristas de acción con estilo de cómic. También demostró que el público estaba dispuesto a aceptar animación con calidad de TV: mucha acción en corto tiempo.”⁷²

El aporte de Tezuka al *manga* y *anime* es determinante, fue gracias a su estilo de dibujar historias con un aspecto que se acerca más a los planos de cámara, lo que influye en el resto de los *mangakas* por venir. Asimismo, el uso de la animación limitada, efectos de sonido, la serialización de las historias y el proceso de trabajo en la creación de *anime* fueron los pilares en los que se asentó la industria japonesa; y que embebería a los creadores subsiguientes.

70. Richie Donald, *Cien años de cine Japonés*. Madrid, España. Ediciones Jaguar. 2004. Pág. 247

71. Según datos de Watanabe Yasushi tuvo un treinta por ciento de audiencia en todo el país.

72. Patten, Fred. *Watching Anime, Reading Manga*. Berkeley, CA. Stone Bridge Press. 2004. Pág. 271

1.3 Nueva clasificación del *anime* respecto a su contenido.

En sus albores los tipos de *anime* estaban directamente relacionados con el *manga*. La historia principal estaba destinada a un público específico (e.g. Sexo masculino, *Shōnen*, *Mecha*), pero el género final, en este caso *Mecha*, podía tener una duplicidad, es decir, estar a su vez envuelta en una historia de género policial, suspense o ciencia ficción entre otras. (Fig. 27)

Como ya hemos señalado, el hecho de que en Occidente el *anime* se considere un tipo de animación muy violenta, con historias demasiado elaboradas y escenas de desnudos o sexo no aptas para niños, no facilita su difusión entre el público adolescentes o incluso adulto.

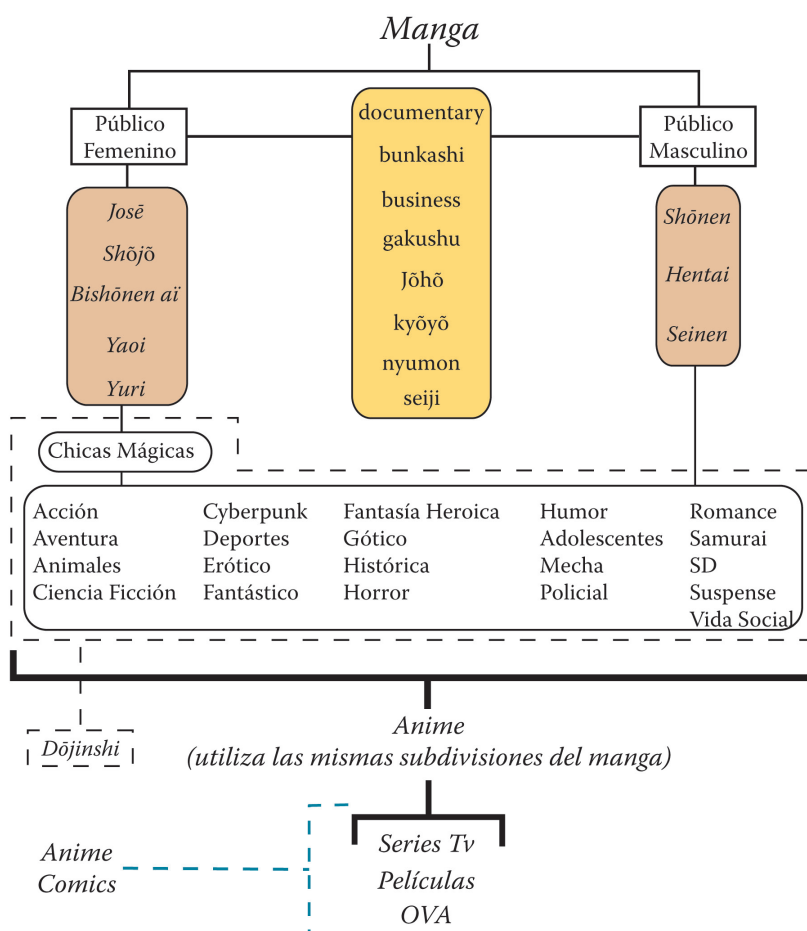


Fig. 27 El *manga* se dirige a un público femenino o masculino por rango de edad, para escoger el tipo de publicación (e.g. *Shōnen*) y el tema a tratar (*Shōnen: mecha*) que puede ser uno o varios (*Shōnen: mecha/suspense*). De tener buena acogida puede convertirse en *Dōjinshi* (Creación de fanáticos) o en *anime* (serie de TV, OVA o película de cine). Si el éxito continúa, evoluciona en *anime cómic*, que es la toma de ciertos cuadros a los que se les añade un bocadillo y se imprime.

Consciente de la dificultad y con la idea de facilitar la catalogación, Susan J. Napier propuso tres macro-géneros específicos, que según sus investigaciones se encontraban presentes en todos los *anime*: *Anime Apocalíptico*, *Anime Elegíaco* y *Anime Festivo*.⁷³

Veamos en qué consiste cada una de estas categorías.

1.3.1 *Anime Apocalíptico*:

En Japón el término apocalipsis tiene como significado original ‘El conocimiento último’, es decir, alcanzar una revelación que puede cambiar la vida de uno o varios personajes; y como segundo, el concepto occidental de ‘final del mundo’, o de conflicto final entre el bien y el mal. Por tanto, se han desarrollado dos formas diferentes de *anime* bajo esta premisa. Es decir, son dos variantes: una que trata so-

bre el fin del mundo o del Japón y la otra que trata sobre la revelación o conocimiento que puede alcanzar uno o varios personajes.

De la rama ‘apocalipsis/fin del mundo’ sobresale “*La leyenda del super enemigo*” (*Urotsukidoji*, 1987-1991) que describe ampliamente los eventos que suceden durante el juicio final, mientras que un ejemplo de la rama ‘apocalipsis/revelación’ sería “*Guyver*” (*Kyoshoku Soko Guyver*, 1989) (Fig. 28), donde el personaje principal, después de haberse unido con un extraterrestre simbiótico para salvar la vida de su amada, se da cuenta de que no puede volver a su antigua humanidad, lo que termina con la relación que en un principio trató de salvar.

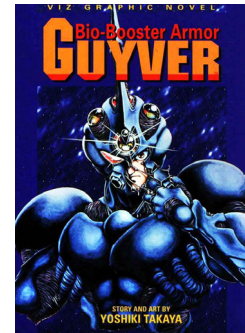


Fig. 28 Portada del manga de Guyver, luego hecho *anime*.

73. Napier, Susan J. *Anime: From Akira to Princess Mononoke*. New York, N.Y. Palgrave Macmillan. 2007. Pág. 12

1.3.2 *Anime Elegíaco:*

Melancolía, nostalgia, un sentimiento de tristeza sutil o suave, son parte de la cultura japonesa, fundamentadas en una concepción premoderna del *mono no aware* (la tristeza de las cosas), que proclamaba que todo lo que es pasajero es más bello ante los ojos del observador.

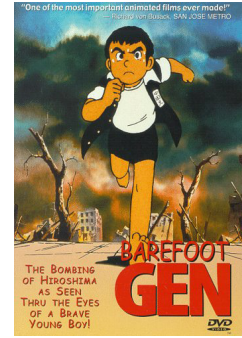


Fig. 29 Carátula del DVD del anime *Gen* descalzo.

“Significa literalmente ‘una sensibilidad a las cosas’,

mono no aware es un concepto que describe la esencia de la cultura japonesa, inventado por Motoori Norinaga erudito estudioso en el siglo XVIII. Sigue siendo el imperativo artístico central en Japón. La frase se deriva de la palabra *aware* que en el período *Heian* significaba sensibilidad o tristeza, y *mono* que describe el sentido de las cosas y la belleza como una conciencia de la transitoriedad de todas las cosas, y la suave tristeza de su paso. Dio nombre a una estética que ya existía en el arte musical y poesía japonesa, su fuente se atribuye directamente a la introducción del budismo Zen en el siglo XII, una filosofía y práctica espiritual, que influyó profundamente en todos los aspectos de la cultura japonesa, pero sobre todo el arte y la religión. La naturaleza fugaz de la belleza descrita por *mono no aware* se deriva de los tres estados de la existencia en la filosofía budista: la impersonalidad, insatisfacción, y lo más importante en este contexto, la impermanencia.”⁷⁴

74. GILLESPIE, Jhon Paul. “Mono no aware: The essence of Japan” <http://ezinearticles.com/?Mono-No-Aware:-The-Essence-of-Japan&id=435418> [Última Consulta: 23 Octubre 2010]

Como ejemplos clásicos derivados de esta concepción están la belleza, la juventud y el amor.

Los contenidos no son trágicos y más que con sentimientos de pérdida tienen que ver con la añoranza, el deseo de volver a los lugares dejados atrás o a las personas que ya no veremos. También hace referencia a cosas que perdemos para siempre, tanto las que no están con nosotros físicamente como las que a pesar de continuar con nosotros no son lo que antes fueron.

Este tipo de estética es la típica de la película “*Gen Descalzo*” (*Hadashi no Gen*, 1983) (Fig. 29), en la que el personaje pierde a su familia debido a los bombardeos aliados sobre Japón y debe continuar con su vida a pesar de la devastación y el patético recuerdo de lo que fue su ciudad. Hay una metáfora muy representativa de cuántas cosas terribles vendrán y que *Gen* tendrá que afrontar prácticamente solo: la caída de su cabello por la radioactividad, que más tarde comienza a crecer, señal de que se aproximan tiempos mejores.

1.3.3 *Anime Festivo:*

También conocido como carnavalesco, es una forma de escape de la realidad habitual, así como del estrés diario que sufre el individuo. En palabras de la autora creadora de la clasificación,

“En una sociedad donde los ideales de ‘Eficiencia, Orden y Armonía’ (sin mencionar conformismo) son fuertemente enfatizados, la atmósfera libre de este tipo de anime se convierte en un respiro bien recibido.”⁷⁵



Fig. 30 Poster de la película *Lum: la bella durmiente*.

Como indica su nombre, el contenido es festivo, alegre, emotivo. Las reglas generales se transgreden, se subvierten o se ignoran completamente. Los roles típicos de la sociedad se trastocan, en algunos casos colocando a las mujeres en las posiciones de mando, decisión y poder en general, en oficinas, gobiernos o el propio hogar, lo que en Japón no es fácil de aceptar. El ambiente es divertido y bullicioso, como puede verse en la serie “*Lum*” (*Urusei Yatsura*, 1981, 218 eps.), así como en la película “*Lum: La bella Durmiente*” (*Urusei Yatsura: Beautiful Dreamer*, 1984), (Fig. 30) que narra una historia en la que los personajes quedan atrapados en un mundo de ensueños del cual no pueden escapar creado inconscientemente por *Lum*. Las reglas del tiempo no existen y los que tratan de conseguir la forma de escapar, simplemente se desvanecen sin afectar este idílico lugar.

75. Napier, Susan J. *Anime: From Akira to Princess Mononoke*. New York, N.Y. Palgrave Macmillan. 2007. Pág. 146.

1.3.4 Las cuatro revoluciones del *anime*.

A lo largo de la Historia de la Humanidad ha habido momentos cruciales que han supuesto un cambio en los modos de hacer las cosas, han revolucionado y transformado significativamente nuestras vidas y percepciones hasta el momento en que se estabilizan y pasan a considerarse hechos históricos. Algo análogo puede decirse del *anime*. Se ha dividido en generaciones para su estudio porque durante su existencia se han producido transformaciones en sus métodos de producción, en las técnicas de realización y en los procedimientos narrativos para desarrollar nuevas tramas.

La fórmula estándar fue crear una historia cuyos personajes son maduros y crecen durante la serie con relaciones tensas entre ellos, como sucede muchas veces en la vida real. En algunos casos, se produce la muerte de personajes que podrían ser considerados principales, lo que provoca las reacciones de los restantes personajes. Una transformación significativa fue la desmitificación de la figura del robot como héroe, reduciéndolo simplemente a arma de batalla en beneficio del grupo de combate.

Por su parte, la música ha desempeñado una función destacada. Para cada *anime* se crea una banda sonora orquestada, y, con frecuencia interpretada por conocidas figuras del mundo musical. En la serie “*Macross*” (1982) una cantante de música pop hizo el doblaje de uno de los personajes protagonistas. Se escribieron canciones para que el personaje las cantase en ciertos episodios, creando así no sólo una banda sonora representativa del *anime*, sino también una serie de canciones que se pueden relacionar con capítulos específicos y con una estrella conocida del pop japonés de la época.

Con todo, la selección hecha para representar las cuatro revoluciones del *anime* no nos parece la más adecuada porque son muy parecidas y hasta se podría decir que es la misma historia contada de cuatro formas diferentes, según la época en que fueron hechas. Sólo hay un autor cuya creación nos parece que ha tenido un mayor impacto sobre la animación japonesa en general: Go Nagai, dentro de la subdivisión *mecha*.

Por otro lado, todos los *anime* podrían ser catalogados como apocalípticos, ya que la premisa del cambio fundamental en el personaje principal siempre está presente. En la primera, “*La nave espacial Yamato*” (*Uchū senkan Yamato*, 1974), por

ejemplo, *Susumo Kodai* odia al almirante de la nave *Yamato*, pero este sentimiento se va transformando en admiración hasta llegar al hecho irreversible de la muerte del almirante, situación en que logra aceptarlo como una persona común y no como el causante de la muerte de su hermano.

En las dos siguientes “*Los guerreros móviles Gundam*” (*Kidō senshi gundam*, 1979) y “*La super fortaleza dimensional Macross*” (*Cho jiku yosai macross*, 1982), los personajes pasan de civiles que se ven obligados a entrar en la guerra a ciudadanos conscientes de que, como militares, deben y pueden desempeñar un papel que coadyuve a la victoria de su país.

Y finalmente en “*Neon Genesis Evangelion*” (*Shin seiki evangelion*, 1995), la persona menospreciada, —considerada como insegura y acomplexada—, que se opone a pelear por no matar al enemigo, es en la que recae el peso de la salvación de la humanidad y es vista como la única capaz de impedir que la especie desaparezca.

Habría que estudiar cómo y cuánto estas “guerras animadas” le han servido al Japón contemporáneo para tomar una postura contra la guerra y para olvidar la derrota sufrida en la Segunda Guerra Mundial. En muchas de ellas, el victorioso Japón (escondido bajo el manto de un “Gobierno Global”) se levanta vencedor ante el enemigo, lo que es muy semejante a las decenas de recreaciones falsas de EE.UU. frente a la guerra de Vietnam.

Una característica importante es que, después de presentado el *anime* que rompía el molde, muchas de las siguientes series copian las técnicas narrativas, adaptan la historia y el hilo conductor de la misma. Surgen entonces calcos que tratan de aprovecharse del segmento de mercado donde se inició la revolución.

Kon, hace todo lo contrario, se aleja de los estereotipos del *anime* en sus creaciones y hace público su descontento con el estado actual de la animaciones de fórmula que solo tratan de lucrar, sin intentar revolucionar las formas y conceptos actuales.

1.4 La visión occidental del anime.

Generalmente al analizar el *anime* nos referimos a lo que se presenta explícitamente. Sin embargo, la forma de pensar japonesa puede ‘leerse entre líneas’ y percibirse en la caracterización de los personajes o el modo en que se desarrollan y concluyen las historias. De ello puede deducirse un código moral y una peculiar idiosincrasia reflejada basados en los valores culturales y religiosos que planteamos en el capítulo inicial. Es por ello que, desde el punto de vista occidental, muchas de las tramas del *anime*, así como el comportamiento de sus personajes, pueden resultar extraños o poco acordes con nuestra forma de pensar. Señalaremos algunos casos especialmente llamativos.

En “*El equipo de batalla arco iris*” (*Rainbow sentai robin*, 1966-1967, 48 eps.) el grupo está formado por seis robots y una persona que defienden la Tierra de una invasión espacial. El personaje femenino es el encargado de arreglar o reparar a sus compañeros cuando son atacados en la batalla. Su papel es el de una enfermera, que es el grado más alto al que podía acceder una mujer en la profesión médica en el Japón de la época. Aquí se evidencia la forma tradicional de pensar en la que la mujer debía asumir el papel de ama de casa y, en caso de trabajar, se aboga porque se renuncie a la profesión en favor del hogar.

Por otro lado, las creencias sintoístas niegan sucesos que nosotros tomamos por hechos en las series o películas, debido a nuestras raíces culturales judeo-cristianas en las que el bien es premiado y el mal castigado. Como estamos acostumbrados a que el bien siempre triunfa, nos parece ilógico ver morir a un héroe o a un personaje principal. Para los japoneses no solamente es normal, sino incluso más heroico el sacrificio sin obtener recompensa personal, que el que lleva a buen término un conflicto y alcanza la fama, el poder o el dinero. Esta gran diferencia cultural aún perdura.

En “*Cyborg 009*” (*Cyborg 009*, 1966, 26 eps.) la idea central es básicamente la fuerza del grupo. En uno de los capítulos, un personaje le explica a otro que el ser de diferentes razas no es reprochable, [refiriéndose a los componentes del grupo] es más, se siente orgulloso de ello y sabe que llegará el día en que el nacionalismo y racismo desaparezcan. En la siguiente escena aparece una pareja de hermanos que miran al

cielo nocturno, ven una estrella fugaz y piden cada uno un deseo, sin saber que esta no es otra cosa que los héroes quemándose al entrar a la órbita de la tierra después de haber salvado el planeta.⁷⁶

Podríamos seguir enumerando muchos ejemplos. En “*Doraemon, el Gato cósmico*” (*Doraemon*, 1973, 900+ eps) se presenta la típica unidad familiar de principios de la década de los setenta, en que la madre es la figura central del hogar encargada del cuidado de la casa, la crianza y educación de los hijos, las atenciones al padre y no tiene tiempo para ella ni vida propia. Cuando el padre está en casa, se le ve descansando, fumando, leyendo el periódico o esperando a que la esposa le prepare la comida.

El *anime* ha sido además un formidable vehículo para dar a conocer la mitología, la historia, así como personajes destacados de su país y del extranjero, puesto que en la actualidad se desarrolla en cualquier lugar del mundo y época con las más variadas historias.

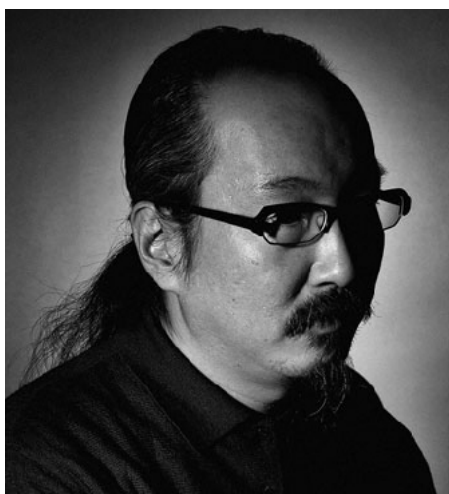
Estos cambios cuya finalidad era llegar a los mercados internacionales, determinaron que el *anime* comprado por EE.UU. narrara una historia completamente diferente a la de sus creadores japoneses. Los casos más famosos son “*Meteoro*” (*Mach go go go*, 1967, 52 eps), en cuyo *anime* se añadieron escenas en que los personajes que habían muerto en explosiones o choques aparecían con planetas y estrellas dando vuelta alrededor de sus cabezas, representando el aturdimiento y alejándolos de la intención del original. En “*Fuerza G*” (*Kagaku ninjatai Gatchaman*, 1972-1975, 205 eps) las batallas fueron sacadas de la tierra a otros planetas para evitar las muertes de humanos, además se añadió un personaje, el robot 7-Zark-7, que era utilizado para alargar los episodios en que los cortes eran demasiados. Finalmente, “*Robotech*” (*Chojiku Yosai Macross*, 1982, 36 eps; *Kiko Soseiki Mospeada*, 1983, 25 eps; *Chojiku Kitai Southern Cross*, 1984, 23 eps), fue la que tuvo más cambios, un pastiche resultado de la unión de tres series diferentes, creando un nuevo guión que unía las tres en una sola gran historia compuesta por varias generaciones de los personajes principales. El propósito era que pudiese ser transmitida en el mercado de EE.UU. en una sola temporada.

76. En el *manga*, este final causó que tanto la casa editorial como el autor recibiesen cientos de miles de cartas de fanáticos acongojados solicitando que se salvara a los personajes. El autor decidió continuar la serie hasta el día de su muerte, dejándolas inconclusas.

Actualmente, las políticas endurecidas de las casas de animación japonesas evitan, en la mayoría de los casos, que sus animaciones sean ‘arregladas’ para una audiencia extranjera. Además, con la llegada del DVD cientos de compañías distribuyen a nivel mundial el *anime* nipón tal cual fue creado, con audio en japonés, traducciones y subtítulos opcionales, ya que los fanáticos más puristas exigen que el *anime* comprado sea fiel a la versión japonesa.

III. Análisis de la obra de Satoshi Kon (今敏)

1 Formación técnica e incursión en el cine de animación.



Satoshi Kon nació en Hokkaido, Japón, el 12 de octubre de 1963, lugar donde transcurre su infancia y adolescencia. Siguiendo su vocación, durante su juventud estudia Artes Visuales en la prestigiosa Universidad *Musashino* de las Artes Visuales, de donde egresa en 1987. Mientras estudiaba, debuta como dibujante de *manga* en la revista *Young Magazine* (*Kodansha Publishers, LTD.*) en 1985 con el *manga* de un tomo llamado *Toriko*, que le hizo contendiente al premio Tetsuya Chiba.

La década de los ochenta constituye un período de maduración, pues al inicio de la siguiente publica su primer *manga* llamado “*Regreso al mar*” (*Kaikisen*, 1990). (Fig. 31) La historia es una interpretación sociológica del choque generacional y el cambio de estilo de vida que acompaña al ‘progreso’ propio de la tecnología en un pueblo de pescadores.

A partir de 1990 Kon desarrolla una serie de proyectos que dan cuenta de su creatividad. Al año siguiente se presenta al público “*Roujin Z*” (*Roujin Z*, 1991). (Fig. 32) En este *anime* trabaja como diseñador artístico y animador, bajo la atinada dirección de Katsuhiro Otomo, creador de la famosa película “*Akira*” (1988).

Simultáneamente desempeña labores como guionista de la película “*World Apartment Horror*” (*Warudo apâtoment hora*, 1991), dirigida también por Katsuhiro Otomo, que constituye su debut en películas de personajes reales. El trabajo desarrollado por Kon le hizo merecer ser escogido para adaptarla al formato *manga*. (Fig. 33)

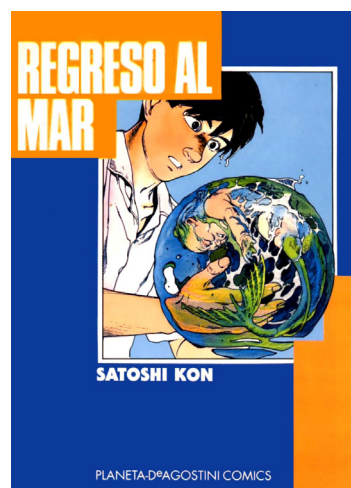


Fig. 31 Carátula del *manga* Regreso al mar (*Kaikisen*).



Fig. 32 Carátula del DVD de *Roujin Z*

En 1992 trabaja como director artístico en *“El héroe legendario”* (*Hashire Melos, 1992*) (Fig. 34) y en 1993 se presenta *“Patlabor 2: La película”* (*Kido keikatsu patoreba: the movie 2*). (Fig. 35) En esta animación fue el decorador de fondos⁷⁷ y tuvo la ocasión de trabajar bajo la dirección de Mamoru Oshii, reconocido y renombrado director a nivel mundial por su anime *Ghost in the Shell* (*Kōkaku Kidōtai, 1995*).

Ese mismo año, su versatilidad lo lleva a ejercer por primera vez como director, en el capítulo 5 de la OVA, *“La extraña aventura de JoJo”* (*JoJo no Kimyo na Boken, 1993*). (Fig. 36)

En 1995 escribe el guión del segmento *“Rosa Magnética”* del anime *“Memorias”* (*Memoriizu, 1995*) (Fig. 37), basado en una historia corta de Katsuhiro Otomo. Kon sólo trabaja en el guión de esta y no de las otras dos historias de dicho compendio. En el medio impreso trabaja con Mamoru Oshii en el manga *“Seraphim: 266,613,336 Alas”* (*Seraphim: 2-Oku 6661-Man 3336 no tsubasa, 1995*). Este se reimprime en diciembre de 2010 como conmemoración a su trabajo. (Fig. 38)

1.1 Inicios como director.

Tres años después de *Memorias* debuta como director en su propia película *“Perfect Blue”* (*Pāfueketo burū, 1998*), cuya historia nace del libro homónimo del escritor Yoshikaze Takeuchi. Fue, además, el diseñador de los personajes. Con *Perfect Blue*, su ópera prima, su carrera toma

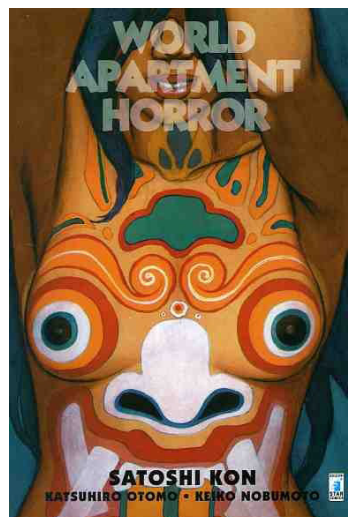


Fig. 33 Carátula del manga *World Apartment Horror*, adaptado del anime por Satoshi Kon.



Fig. 34 Poster promocional de “El héroe legendario”.



Fig. 35 Carátula del DVD de *Patlabor 2: La película*.

⁷⁷. Es el encargado de crear lo que podríamos llamar la escenografía donde se desarrollará la historia animada.

una línea ascendente en el cine japonés que lo catapulta al reconocimiento internacional. Acerca de ella, Bob Graham crítico del *San Francisco Chronicle* dijo: “*Perfect Blue* logra, a través de la animación, tomar el suspense, la fascinación de los medios de comunicación, penetración psicológica y la cultura pop, y darles vuelta de cabeza.”⁷⁸ Su siguiente trabajo es “*Millennium Actress*” (*Sennen joyu*, 2001), en la que hace de todo: dirige, crea el concepto original, la historia y el diseño de los personajes. Con ella duplica lo recaudado por su anterior película en el primer fin de semana en cartelera. Su belleza escénica fue bien recibida, Brian McKay expresó: “*Millennium Actress* pinta un vivo retrato, mezclando el *pathos* y el amor no correspondido de *Chiyoko*, con un rico collage de la historia japonesa.”⁷⁹

Desde fines de la década ya es un director reconocido y aplaudido, en especial por la originalidad y diversidad de sus obras, presentadas en festivales en Asia, Europa y América. Aunque 2001 es un año decisivo en su carrera, dos años más tarde aparece con su nueva creación, “*Tokyo Godfathers*” (*Tokyo Gotsudofuāzāzu*, 2003), una historia de Navidad donde la principal característica de sus protagonistas, tres sin techo japoneses, da pie a un punto de vista diferente. El *L.A. Weekly* dijo: “*Tokyo Godfathers* es Dickens puro, desde la pura perspectiva de Capra. Es una hermosa vida.”⁸⁰ Kon afirma al respecto:



Fig. 36 Carátula del DVD de La extraña aventura de Jojo.

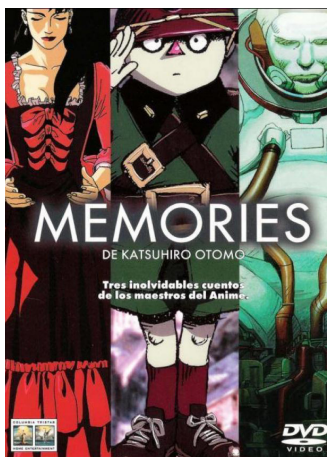


Fig. 37 Carátula del DVD de *Memories*.

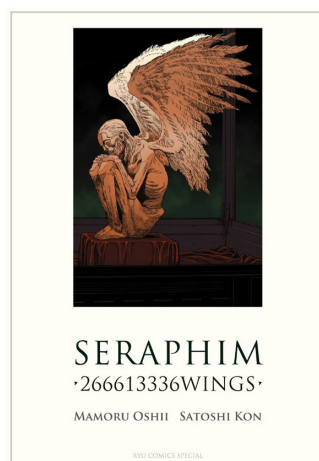


Fig. 38 Portada del manga *Seraphim: 266,613,336 Alas*.

78. GRAHAM, Bob. “Japanese film scrutinizes pop culture” <http://tinyurl.com/q48q8p3> [Última Consulta 7 de febrero 2006]

79. McKAY, Brian. “Millennium Actress” <http://efilmcritic.com/review.php?movie=8134&reviewer=258> [Última Consulta 11 de febrero 2006]

80. Taylor, Ella. “Anime master Satoshi Kon’s belated Christmas carol” <http://tinyurl.com/pjvk5fh> [Última Consulta 12 de febrero 2006]

“Quise enviarle un mensaje a los espectadores a través de esta película, que se sintiesen aliviados de sus problemas, de sus preocupaciones y decepciones diarias, utilizando a los sin techo, que tienen una desventaja social y aún así viven una vida a plenitud y con buen corazón.”⁸¹

En 2004 debuta como director de una serie de trece episodios para la televisión, **“Paranoia Agent”** (*Mōsō dairinin*, 2004), la cual tuvo un gran impacto en los críticos y el público. En una reseña escrita en la página *DVD Outsider* de Inglaterra puede leerse:

“Esta serie no trata de crimen en las calles o jóvenes descarriados, sino sobre las presiones que dominan el moderno estilo vida japonés y por asociación el estilo de vida en cualquier comercio moderno y la sociedad basada en la competencia. Rápidamente se desprende que todos los atacados se encuentran bajo algún tipo de presión de quienes les rodean, ya sean compañeros de trabajo, familiares o compañeros. En cada caso son de alguna manera liberados por el ataque. El Chico del bate es temido por la sociedad, pero para sus víctimas él representa una forma de escape. ¿De qué? Bueno, depende de qué episodio estés viendo.”⁸²

Dos años más tarde, en septiembre de 2006 Kon regresa a la pantalla grande con **“Paprika”** (*Papurika*, 2006), que está basada en la novela homónima de Yasutaka Tsutsui, la que le provee los favores de la crítica, como bien lo expuso Carrie Rickey del *Philadelphia Inquirer*:

“¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?, ¿Están los aparatos electrónicos encantados con almas humanas?, ¿Somos los humanos marionetas cósmicas cuyos hilos los mueven las grandes industrias? **Paprika** un *anime* alucinante y prodigioso del director japonés Satoshi Kon, valientemente

81. Entrevista de Marc Savlov a Satoshi Kon en el 2004.

82. CINE OUTSIDER. “Hearts overcome by darkness” <http://tinyurl.com/mw49ldv> [Última Consulta 6 de abril 2013]

responde estas preguntas metafísicas --Sí, probablemente y absolutamente-- En una puesta en escena que bien podría haber sido imaginada por un grupo formado por el novelista Philip. K. Dick, el escritor de *cyberpunk* William Gibson y la tecnocientífica Donna Haraway.”⁸³

Una característica ejemplar es que Kon interviene en todas las fases de creación de una película: “Me envuelvo completamente en el proceso de animación, desde la preproducción hasta la creación de las imágenes visuales para las volantes, pósters que se usarán para publicitar la película.”⁸⁴ De todas sus producciones como director, se pueden destacar *Millenium Actress*, *Tokyo Godfathers* y *Paranoia Agent*, como historias originales creadas por él en las cuales el proceso de trabajo es diferente al que usualmente se utiliza para un guión cinematográfico. Mientras que el modo tradicional es crear la historia para hacer la película, Kon dice:

“Lo primero es pensar en la idea para la historia que quiero hacer, después decido si esa idea es plausible convertirla en una película. Tomo esa idea y la convierto en una serie de secuencias. Después, con el escritor de escenas expandimos la historia y trabajamos en el diseño de los personajes. Luego creamos un *storyboard*, decidimos sobre los fondos y los colores de los personajes, creamos sus expresiones, movimientos, iluminación y tiempo en el *storyboard*, por lo que su contenido es prácticamente igual al producto final.”⁸⁵

Entre mayo de 2007 y 2008, la NHK⁸⁶ emitió una serie de quince cortos en tres grupos de cinco. En la tercera temporada Satoshi Kon dirigió el corto titulado “*Buenos días*” (*Ohayō*, 2008) de un minuto de duración, que formó parte del entonces llamado *Ani*Kuri 15*⁸⁷ por la propia NHK. Cuenta la historia de una chica que se despierta y

83. Rickey, Carrie. “Interpretation of dreams gets a wild Japanimation joyride” <http://goo.gl/FYGBix> [Última Consulta 22 de abril 2008]

84. Entrevista de Aimee C. Giron a Satoshi Kon en el 2005.

85. Entrevista. cit.

86. *Nippon Hōsō Kyōkai* (Corporación Japonesa de transmisión)

87. El título de la colección viene de las abreviaturas de *anime* y creador en japonés y estaba compuesto por cortos de un minuto de 15 afamados directores.

se levanta de la cama. El hiperrealismo es la firma del entorno del cuarto de la chica y para mantenernos en su universo, añade uno de sus ya conocidos guiños a sus propias creaciones, la caja de *Big body's pizza* (Fig. 39 y 40), que hiciese famosa en su ópera prima *Perfect Blue* y que apareciese nuevamente en *Tokyo Godfathers*.

Kon trabaja incansablemente en la producción de todas sus animaciones, esto se desprende de la entrevista que le hiciese Andres Bergen, donde conversaba sobre su trabajo en la creación del guión en el cual establece la visión del mundo, después el diseño de personajes, *storyboards*, el ajuste de los artes y el trabajo de colaboración con una gran cantidad de personal para el dibujo y el arte de los fondos. Lo que para él era una experiencia estimulante.⁸⁸

A pesar de trabajar en todas las etapas de la creación de una animación, Kon disfrutaba especialmente la creación del *storyboard*, según sus palabras:

“Prefiero trabajar en el *storyboard*. Cuando hago esto, de verdad siento que estoy haciendo una película, aunque sean imágenes sin movimiento la historia se visualiza al conectarlas, así que es como dejar actuar a los actores, filmarlos y editarlos, ¡todo en papel!. Todo lo relacionado **con** la creación de mis películas se puede ver en el *storyboard*.”⁸⁹

Una de las características principales de sus producciones fue el alejamiento de

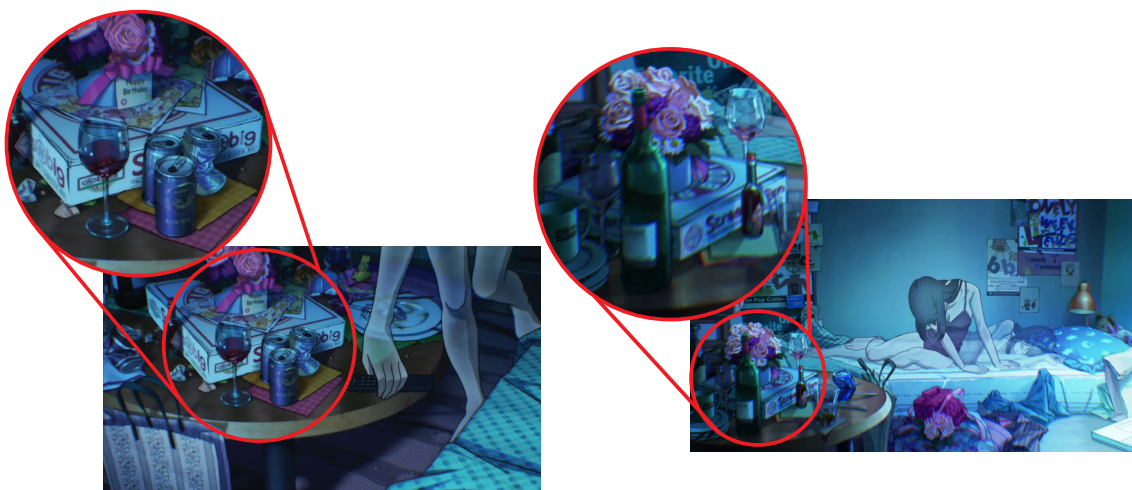


Fig. 39 y 40 Se puede observar la caja de Pizza, aunque cubiertas por el florero las palabras *Body* y *Big*, de lo que se deduce que se trata de la conocida *Big body's pizza*.

88. Bergen, Andres. “Satoshi Kon: Millennium Man” Impact magazine. Enero 2010. Pág. 40-44

89. Ibid. Pág. 42

la versión más comercial del *anime*. Después de la gran investigación realizada para la creación de *Millennium Actres*, que abarcó historia, cultura, mitología y leyendas de Japón, Kon se vuelca hacia un cine que trata de recobrar estos conceptos, refrescándolos y aprovechándolos para hacer crítica social contra la occidentalización de Japón, volcado hacia el mercantilismo absoluto que deja desdeña los valores tradicionales por la recompensa económica. Así lo expresó en una entrevista:

“Hay mucho de lo mismo. Sólo hay una tradición, un estilo de filmación y un juego de herramientas. En *manga* tenemos diversos géneros, pero me da la impresión de que en *anime* sólo hay robots y chicas guapas, lo que se torna aburrido. A veces escuchas a los creadores quejarse de que con el presupuesto que tenían no pudieron hacer lo que querían o que sus mejores ideas fueron canceladas, pero ahora creo que ellos hacen lo que hacen porque es lo único que les gusta. Y no digo que eso sea malo, sólo que es un poco triste.”⁹⁰

En mayo de 2010, le diagnostican un cáncer de páncreas, dándole escasos tres meses de vida. Con la que sería su quinta película en proceso de creación y sin forma de poder terminarla, Kon decide escribir disculpándose con sus colegas, ya que a pesar de que trabajaba con ahínco, lamentaba su forma individualista de concebir las animaciones:

“Mi mayor pesar es la película ‘*Yume Miru Kikai*’. No sólo me preocupa la película en sí, sino el *staff* con quien pude trabajar para la película. Después de todo, hay una gran posibilidad de que los guiones que creamos con sangre, sudor y lágrimas, no lleguen nunca a ser vistos. Esto se debe a que Satoshi Kon abrazó la historia original, el guión, los personajes y los escenarios, los bocetos, la música... cada una de las imágenes. Por supuesto que hay cosas que compartí con el director de animación, el director de arte y otros miembros del *staff*, pero en realidad, la mayoría del trabajo

90. OSMOND, Andrew. *Satoshi Kon, the illusionist*. Berkeley, California. Stone Bridge Press. 2009. Pág. 17

sólo puede ser comprendido por Satoshi Kon. Es fácil decir que es mi culpa por organizar las cosas de esa manera, pero desde mi punto de vista, hice todo lo posible por compartir mi visión con los demás. Sin embargo, en mi estado actual, sólo puedo sentir remordimiento por mi incompetencia en estas áreas. Lo siento mucho por todo el *staff*. Pero quiero que entiendan, aunque sea sólo un poco. Satoshi Kon era ‘esa clase de tipo’, y es por eso que podía crear *anime* raro que era un poquito diferente. Sé que es una excusa egoísta, pero piensen en mi cáncer y perdónenme.”⁹¹

91. EL ÚLTIMO POCKY. “Último escrito de Satoshi Kon” <http://tinyurl.com/lpwuuk6> [Última Consulta: 6 de Octubre 2013]

Perfect Blue (1998)

Título Original:

Pāfekuto burū (パーフェクト ブルー)

Duración:

1 hora 21 minutos

Director:

Satoshi Kon

Guión:

Sadayuki Murai

Yoshikazu Takeuchi (*Autor de la novela*)

Música:

Hisao Shirai

Producción:

Rex Entertainment

2 Análisis de *Perfect Blue*

“Satoshi Kon ha tomado la novela escrita por Yoshikazu Takeuchi y la ha convertido en un *thriller* oscuro y expresionista, cuyas escenas de asesinatos y sexo están más en concordancia con Darío Argento que con Walt Disney.”⁹²

Según la clasificación del *anime* hecha por Napier, ***Perfect Blue*** es un *anime* apocalíptico, puesto que el personaje principal cumple con el requisito fundamental de alcanzar un conocimiento que cambia su vida.

Perfect Blue es una historia de suspense psicológico que se desarrolla en el Tokyo de finales de los noventa, cuyos personajes y artes de fondo fueron creados de la manera más realista posible, alejándolos de las deformaciones comúnmente asociadas al *anime*.

El director Darren Aronofsky impresionado por la puesta en escena de Kon compró los derechos de la animación y en su película ***“Réquiem por un sueño” (Requiem for a dream, 2000)*** recreó la escena en que *Mima* grita dentro de la bañera.⁹³ Para algunos críticos, entre ellos Meredit Borders, también hay similitudes entre la psique de los protagonistas de la opera prima de Kon y ***“El cisne negro” (Black swan, 2010)*** última creación de Aronofsky. Así lo expresó:

“No existe un debate sobre si ***Perfect Blue*** es una inspiración directa para ***Cisne Negro***, Aronofsky ha negado categóricamente esa afirmación ¿y quién soy yo para discutirlo? Reconoce, sin embargo, que hay muchas similitudes y no sólo en la trama. Varias veces en el ***El cisne Negro***, Nina apoya su cabeza contra la ventana en el metro y se sorprende al encontrar a su *doppelgänger* mirándola, igual que le ocurre con frecuencia a Mima en ***Perfect Blue***. Los reflejos, de hecho, juegan un papel importante en el

92. Sharp, Jasper. Midnight eye review: Perfect Blue. <http://www.midnighteye.com/reviews/perfectb.shtml> [Última Consulta: 7 de febrero 2006]

93. Una comparación de ambas escenas puede verse en: <http://www.youtube.com/watch?v=anlHmGA-Bvs> [Última Consulta: 2 de marzo 2010]

vocabulario visual de ambas películas, al igual que las sombras, fotografías y pinturas de Nina y Mima, todo manipulado y sesgado para representar las identidades de los personajes turbulentos.”⁹⁴

2.1 Los personajes

Uno de los aspectos más destacados de la obra de Kenji Mizoguchi es la creación de destacados personajes femeninos. Sus heroínas son sujetos apasionados que expresan revoluciones, impulso artístico, que denuncian la opresión; es decir, son el eje de sus películas. De él, Satoshi Kon heredó y cultivó la inclinación hacia los personajes femeninos y centró en ellos sus historias. Pero existe una diferencia drástica entre ambos: Los personajes femeninos de Mizoguchi estaban sujetos a las leyes patriarcales y se resignaban a su destino, mientras que las heroínas de Kon son combativas, tienen un rol preponderante y no son objetos de su sino; muy al contrario, luchan y ganan las batallas que se han propuesto. Preguntado sobre el por qué de sus heroínas, Kon respondió:

“Los personajes femeninos me son más fáciles de escribir. Con un personaje masculino sólo puedo ver lo malo, porque soy un hombre y sé muy bien lo que ese personaje está pensando. Incluso si se supone que es bueno, puedo ver su lado malo. Esto hace que me sea muy difícil crear un personaje masculino. Al crear un personaje femenino, por ser el sexo opuesto, no conozco su esencia de la misma manera que a uno masculino, eso me permite proyectar mi obsesión en los personajes y ampliar los aspectos que quiero describir.”⁹⁵

94. BORDERS, Meredith “Is BLACK SWAN The PERFECT BLUE Remake We’ve Been Waiting For?” <http://goo.gl/G0cmZG> [Última Consulta: 18 de enero, 2012]

Otros ejemplos en:

YEZPITELOK, Maxwell; Cantrell, M. Asher; della Quercia, Jacopo. “7 Classic Movies You Didn’t Know Were Rip-Offs” <http://goo.gl/13RzM9> [Última Consulta: 18 de enero, 2012]

FRONCZAK, Tom. “Monday Movie Trivia: Aronofsky bought Perfect Blue rights” <http://goo.gl/oXjgAR> [Última Consulta: 18 de enero, 2012]

95. MES, Tom. “Satoshi Kon” http://www.midnighteye.com/interviews/satoshi_kon2.shtml [Última Consulta: 4 de marzo 2004]

Los personajes son cuatro, tres principales y uno secundario:

Mima Kirigoe (principal): Cantante del grupo de pop Chams que desea convertirse en actriz, razón por la cual se escinde del conjunto para incursionar individualmente en la televisión. Es callada y sumisa ante su jefe, el **Sr. Tadokoro** y su manejadora **Rumi**; en las escenas en que se discute sobre su futuro como actriz, no opina. La interacción es mayoritariamente con **Rumi**, quien trata de protegerla y mantenerla en su faceta de ídolo pop.

Su personaje es el único que evoluciona con la película, puede observarse como supera su introversión por completo hasta convertirse en una persona segura de sí misma. En verdad es un personaje redondo, tridimensional, que se ha transformado completamente.

Me-Mania (antagonista 1, personaje menor): Fanático de Chams, resentido con **Mima** porque desertó del grupo. Es el creador del sitio web “El cuarto de Mima”, en el cual acosa a la actriz y describe sus acciones suplantándola. Es un personaje plano, un antagonista que se mantiene al margen de la acción. Aunque no puede ser relacionado directamente con los ataques a diversos personajes, se infiere su capacidad para la violencia por la secuencia en que trata de violar a la cantante.

Rumi (Protagonista/antagonista encubierta, personaje mayor): Ex-ídolo de pop, encargada de manejar a **Mima**. Considera un error la decisión de la cantante de dedicarse a la actuación. Es la antagonista principal encubierta, un personaje dinámico con múltiples personalidades (que cambia cerca del cierre de la historia), una de ellas la de **Mima** la cantante por su deseo de triunfar como ídolo pop. La decoración de su habitación es idéntica a la de **Mima**, como también la ropa del concierto que utiliza en el momento que decide matarla. Es la responsable de la muerte de **Me-Mania** y el **Sr. Tadokoro** y por ende la autora de las otras muertes, debido a su obsesión por mantener a **Mima** como cantante.

Sr. Tadokoro (secundario, personaje menor): Un personaje completamente plano. Es el jefe principal de *Rumi* y *Mima*, sus características no cambian durante la película y su función es la de presionar a *Mima* a seguir la carrera de actriz, a diferencia de *Rumi*.

La característica fundamental de la protagonista, *Mima Kirigoe*, es el retraimiento propio de la inseguridad, o en palabras de su autor “...El personaje principal no hace nada por decisión propia, siempre está haciendo algo que alguien le ha dicho que debe hacer.”⁹⁶ Una escena clave para comprender el tipo psicológico de *Mima* es la secuencia en su apartamento (11 minutos : 19 segundos) en que recibe una llamada telefónica de un familiar; en la versión original en japonés, es perceptible el cambio de su acento de tokyota a una entonación rural, en medio de la conversación recibe otra llamada y al contestarla vuelve a la entonación citadina; podría ser, en parte, que el desequilibrio que sufre el personaje es debido a moverse en el ambiente de la ciudad, negando sus verdaderas raíces. Ella debe asumir tres personalidades diferentes: La chica no tokyota, la ex-cantante del grupo *Chams* y la emergente actriz de televisión. Las personalidades de cantante y actriz son las principales en pugna, pero el espectador sabe que hay una personalidad subyugada por estas dos, la de la verdadera *Mima*, que ha sido ocultada en función de lograr el éxito. Esta forma sutil y sólo perceptible en el audio es propia del modo de trabajar de Kon, medio que utiliza para brindar claves o lograr que los espectadores recuerden secuencias previas, utilizando el audio como un fuera campo o *leitmotif*.

Durante la realización, una de las interacciones que crea en *Mima* la fractura de personalidad es el descubrimiento -gracias a uno de sus fans- de un sitio de internet llamado “El cuarto de Mima” (*Mima no heya* / 未麻の部屋) (Fig. 41). Su reacción es sentirse descubierta, pues quien lo escribe ilustra detalladamente su día a día. El fraccionamiento de la personalidad del personaje principal genera un sentimiento de confusión general, ya que la propia *Mima* se interroga quién es la real, si



Fig. 41 Sitio que hace alusión a la vida de Mima.

96. Entrevista de *Manga Entertainment* a Satoshi Kon, 4 de septiembre de 1998.

la cantante o la actriz. No obstante, durante el desarrollo de la historia se muestra su maduración psicológica, ya que supera los conflictos internos y, al final, deja de ser la persona indecisa y dependiente que era, toma el timón de su vida y afirma su personalidad.

2.2 Estructura narrativa y montaje.

El guión, basado en la novela homónima de Yoshikazu Takeuchi, fue adaptado por Kon para esta animación, pero se tomó la libertad de darle mayor importancia al personaje de *Me-mania* y añadir las referencias al incipiente fenómeno de internet en el guión.

Salvo los pocos ejemplos a citar, el audio no juega un papel preponderante en *Perfect Blue*, es usado de forma puntual, a diferencia de la parte visual que busca confundir al espectador de manera reiterada en diversas secuencias. Sin embargo, queda como firma de Kon el *in crescendo* del volumen en las secuencias de suspense, que se repetirá nuevamente en *Paranoia Agent*.

La película inicia con una batalla de un grupo de *super sentai*, pero pronto se descubre que es una actuación que precede al grupo pop *Chams*, en la que la estrella *Mima Kirigoe* será la protagonista, no los héroes que se ven al principio. Esta secuencia rompe la continuidad desde el inicio y se convertirá en una de las técnicas de Kon para sacar al espectador del posible letargo mental. Trabaja además con una narración del tipo ‘narrador observador’. Sin embargo, en el tiempo 75m:01s se pasa a la primera persona donde *Mima* cierra la película como ‘Narrador protagonista’ que habla directamente a los espectadores.

Desde un principio delicadamente el montaje introduce delicadamente el tema mediante una composición hecha a base de cortes en los que se intercalan escenas de la vida de *Mima Kirigoe* como ídolo y de su vida diaria. Se revelan ‘dos’ *Mimas*, la que anuncia su presentación final en un concierto y la que compra en un supermercado. Estas escenas se muestran seguidas por cortes que impiden saber cuál es el momento presente, si el concierto o la rutina diaria. Simultáneamente emerge la escisión esquizoide en que la protagonista se percibe como dos personas diferentes con característi-

cas diversas de personalidad, que serán las dos máscaras para momentos específicos de su vida; (Fig. 42) esta técnica crea el suspense en su público. Las imágenes confunden ya que es imposible saber si su encadenado es del presente a una analepsis o a una prolepsis. ¿Cuál es la acción que se desarrolla en el presente, el concierto o la vida diaria? Las tomas han sido montadas de forma que rompen el *raccord* de la secuencia y sumergen al público en la duda.

Estos mecanismos de montaje fueron creados específicamente para confundir al espectador con saltos y transiciones, pero el hecho de que las acciones ocurran linealmente permite que la narración sea coherente. La única falla detectable en el guión tiene que ver con las alucinaciones de *Mima*. Aunque refuerzan visualmente la película, dejan al espectador con la duda de por qué surgieron sin razón aparente y por qué el enfrentamiento con la verdad acerca de *Rumi* las da por terminadas, dejando sin resolver otros aspectos de la personalidad de la protagonista.

Esta obra se puede leer también como una crítica al sistema de ídolos de Japón, que recicla las estrellas de un medio a otro para mantenerlas en eterna adolescencia y que sigan generando ingresos. Desafortunadamente este sistema se infiltra perniciosamente en la vida, ya que los cantantes de la cultura j-pop japonesa se aferran a una imagen de jóvenes quinceañeros a pesar de ser adultos. Brad Pilcher escribió al respecto de la actitud de los fanáticos:

“Uno de los aspectos más intrigantes de esta película es la presentación de la percepción de las celebridades por la gente; por ejemplo, Mima es idolatrada por sus fans, que esperan que ella sea tan virginal en la vida real como en la imagen que presenta como cantante, y se desilusionan porque no les cumple sus expectativas”.⁹⁷

En una conferencia en el Centro Cultural Hispano-Japonés de Salamanca el entonces Ministro de la Embajada de Japón, Akira Yamada describió a las ídolos japonesas como:



Fig. 42 Mima, recostada a una puerta en el metro, su reflejo en el vidrio es el de la ídolo pop.

97. Reseña de *Perfect blue*. Mayo 15 de 2000.

“Aquellas cantantes jóvenes, guapas o monas y guapos, que cantan para adolescentes... ...el término en la actualidad se refiere no sólo a cantantes, sino también a modelos, actrices, etc, pero originalmente se aplicaba sólo a este tipo de cantantes femeninas jóvenes.”⁹⁸

En cuanto a la historia, su desarrollo es lineal, las escenas del presente se mezclan y las analepsis y prolepsis se suceden sin las técnicas utilizadas comúnmente para ayudar a la comprensión del espectador, como lo son el *zoom in* a los ojos del personaje, movimientos sinuosos de la escena, difusiones en los extremos, virados a sepia o blanco y negro o rótulos indicativos entre otros.

Las prolepsis/analepsis que se analizan en las repeticiones A, B y B1 tienen una duración prolongada, mas no así todas las analepsis que se presentan; existen cinco que debido a su corta duración podrían pasar desapercibidas y requieren de más de un visionado para asimilarlas como saltos al pasado.

En el tiempo 4m:08s sucede la primera, del concierto de las *Chams* se corta a una reunión entre el *Sr. Tadokoro, Rumi* y *Mima* en que hablan de su futuro como actriz; en 8m:32s *Mima* entra en su casa y se corta a la salida del concierto cuando recibe un sobre de uno de sus fanáticos; en 20m:35s *Mima* lee en la computadora mientras rememora la compra de víveres que se ve al inicio de la película; en 24m:18s mientras *Mima* sale del metro, recuerda lo que leyó en el sitio “El cuarto de Mima”; finalmente en 26m:04s al escuchar petardos en la oficina, rememora la reunión de inicio del grupo *Chams*. Todos estos cortes relacionados directamente con la protagonista juegan el papel inicial de fraccionamiento de la psique, que luego se verá exacerbado con la finalidad de romper el *raccord* y presentar la confusión del personaje principal que haga dudar de ella.

La estructura narrativa la conforman tres líneas diferentes que interactúan. La primera recoge el trabajo de *Mima* para convertirse en actriz de televisión. La segunda, el conflicto que le producen las fracturas de su personalidad y la tercera, el acoso del antagonista y los efectos en su vida. Así, la historia sigue los tres pasos tradiciona-

98. Yamada, Akira. *Conferencia: Del “Kyaokyoku” al “J-Pop” Divas japonesas desde la II Guerra Mundial hasta hoy*. 7 de marzo de 2008. Salamanca, España.

les del drama clásico:

- Introducción de los personajes e historia: *Mima*, *Rumi*, el *Sr. Tadokoro* y *Me-Mania* con la línea narrativa de la historia, ‘una ídolo del j-pop que en el momento que cambia de profesión se ve acosada por un fanático obsesivo que es dañino para su psique’.
- Desarrollo: Mediante la confrontación y entrecruzamiento de las tres líneas narrativas.
- Desenlace: Mediante la superación de la confusión de personalidad, el final del antagonista y su acoso y el triunfo de la protagonista como una persona que conoce el rumbo que desea dar a su vida.

La mayor cantidad de tomas de *Mima* son en lugares cerrados: El metro, su cuarto, los platós de grabación y los encuadres también cerrados, reiteración que propicia la desorientación del espectador. Las pocas tomas en exteriores son casi todas escenas de grabación de la serie de televisión ‘Lazo doble’ en la que *Mima* actúa. Estas yuxtaposiciones refuerzan la sensación de desequilibrio del personaje y como técnica, es la que mejor lo expresa.

El montaje está hecho por cortes abruptos la mayor parte del tiempo, de forma que los saltos entre la vida cotidiana de *Mima* y su actuación en la serie de televisión ‘Lazo doble’ se presentan con un estilo tipo *Jump Cut*.⁹⁹ Este artilugio no es el tradicional al que estamos acostumbrados, por tanto, confunde que se sucedan dejando solamente al personaje principal en pantalla mientras continúa la acción, pero cambiando el escenario y avanzando, sin ninguna transición, de estar en la vida real conversando con alguien a actuar en la serie ‘Lazo doble’; (Fig. 43) lo que también

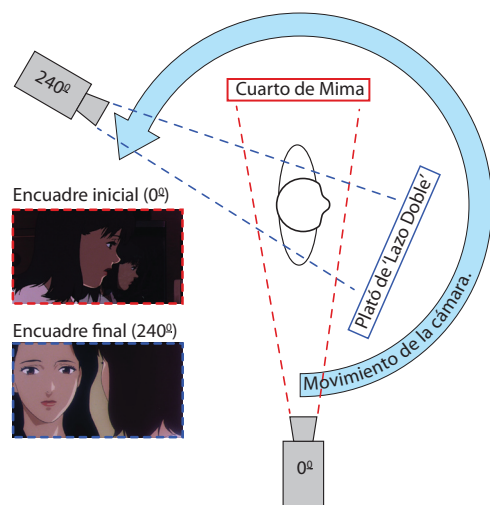


Fig. 43 Esquemático de lo que sería el movimiento de la cámara, falseado en la animación.

⁹⁹ Forma de edición en que la sección media de una toma continua es removida y el principio y final de la toma se unen. Se utiliza para romper la sensación de continuidad.

cumple la función de agudizar la sensación de confusión en la actriz y en el espectador. Es decir, la narración pasa de la realidad de **Mima** a la fantasía de la serie de televisión sin ninguna advertencia, por lo que no es fácil distinguir el pasado del presente, lo que junto con las alucinaciones *in crescendo* de la protagonista nutre de suspenso la trama. Este trance psicológico nimbado de confusión por el que pasa la actriz, es transferido a los espectadores de forma visual gracias al montaje y a los juegos de campo y fuera de campo constantes.

Un ejemplo de lo expuesto es la secuencia que inicia en el tiempo 47m:44s y termina en el 48m:44s; a la que llamaremos **Rep. A**. Es parte de la grabación de 'Lazo doble' y funge como eslabón con el formato de edición que Kon trabaja para que el espectador viva la confusión del personaje principal. En dicha escena, como se aprecia en el *storyboard* (Fig. 44), **Mima** conversa con la Doctora sobre el miedo de albergar múltiples personalidades.

En la siguiente secuencia **Mima** persigue a su *Doppelgänger* por un edificio, cuando salen a la calle corriendo un camión se le viene encima. En este momento, en **Rep. A**

Imagen	Descripción	Diálogo
	Plano panorámico, Mima y la Dra, conversan bajo la lluvia. <u>Paneo horizontal IZ - DE</u>	Mima: ¡Ya ni siquiera se quien soy! Doctora: ¿Cómo saber si la persona que eras hace un segundo es la misma que eres ahora?
	Two shot, Mima y la Dra, conversan bajo la lluvia. <u>Corte</u>	
	Plano general, Mima y la Dra, conversan bajo la lluvia. <u>Corte</u>	D: Sólo la continuidad de la memoria genera la ilusión a la que llamamos el ser.
	Primer plano, Mima frente a la cámara, la Dra. pone mano en el hombro de mima. <u>Corte</u>	M: Doctora, tengo miedo de que haya alguien más dentro de mí.

	Plano medio corto, Dra. habla a Mima.	D: No temas, las ilusiones no cobran vida.
	<u>Corte</u>	
	Plano entero, (subjetiva de Mima) ve a Me-mania en el público	
	<u>Corte</u>	
	Plano medio corto, rostro de Me-mania.	
	<u>Corte</u>	
	Plano entero, Mima se asusta.	M: (Grito de susto.) Director: ¡Corten!
	<u>Corte</u>	
	Plano entero, Mima y la Doctora siendo grabadas.	Director: ¿Mima, qué te pasa? Mima: ¡Lo siento!
	<u>Corte</u>	
	Two shot, plano medio corto, Mima disculpándose.	Doctora: ¡Es la lluvia! ¡Me voy a resfriar! Mima: ¡Lo siento!
	<u>Corte</u>	
	Primer plano, Mima viendo hacia multitud.	
	<u>Corte</u>	
	Plano entero	
	<u>Corte</u>	


Fig. 44 *Rep. A*, Si bien parece una secuencia normal, esta cambiará en su repetición.

una toma subjetiva se ve que **Me-mania** lo conduce, y se escucha el ruido del motor acercándose —*in crescendo*— entonces se activa una disolvencia a blanco. En la siguiente secuencia, que inicia en el tiempo 51m:23s y que llamaremos **Rep. B**, **Mima** despierta asustada en su cama como se aprecia en el *storyboard* (Fig. 45) y recibe la visita de **Rumi**, pero al tiempo 52m:24s hay un salto de la habitación de **Mima** al final de la **Rep. A**. El único cambio es que ahora es un día soleado, pero las acciones se repiten. En el tiempo 52m:41s inicia un *leitmotif* de escasos 5 segundos de duración en el que se hace una toma subjetiva a **Me-mania** y se escucha el sonido del motor del camión que se abalanza contra **Mima** (51m:19s) previo a la **Rep. B**.

El uso de este *leitmotif* recuerda a Fritz Lang en “**M, el vampiro de Düsseldorf**” (*M - Eine Stadt sucht einen Mörder, 1931*) que identifica al antagonista con un

Rep. B	Imagen	Descripción	Diálogo
		Primerísimo primer plano Zoom Out Primer plano <u>Corte</u>	Mima: (Grito de susto) TV: Otras noticias...
		Plano entero, Mima en cama en su habitación.	TV: La agencia de planificación económica expandirá sus planes...
		Plano medio corto Mima en su habitación. <u>Corte</u>	TV: Hará del Japón una “superpotencia en el estilo de vida”. SFX: Timbre de puerta
		Plano de detalle, taza de té y dulce. <u>Corte</u>	Mima: Es como si hubiesen pasado siglos.
		Plano entero, Mima y Rumi en la habitación <u>Corte</u>	Rumi: Yo también he estado ocupada. ¿Te vas habituando a actuar?

	Plano medio, Mima.	Mima: Sí, es duro pero decidí hacerlo.
	OTS - Plano medio corto, Rumi conversa con Mima.	Rumi: ¡Estás creciendo Mima! A la gente parece gustarle la nueva Mima, eso está bien.
	Plano medio corto. Mima cabizbaja.	Mima: Hmm.
	Primer plano, rostro de Rumi.	Rumi: ¿No te parece? Oye Mima, ¿Te está acosando alguien?
	Primer plano, rostro de Mima.	Rumi (off): He estado viendo eso del internet.
	Primer plano, rostro de Rumi.	Rumi: Puede que no le guste el cambio de imagen, pero... Ignóralo.
	OTS - Plano medio corto, Rumi ve a Mima.	Mima: Pero podría ser la verdadera Mima. Rumi: Mima...
	Primer plano, rostros de Mima y Rumi	Mima: Si hubiera otra persona dentro de mí que apareciera de repente y anduviera por ahí...

	Primer plano, rostro de Mima, mano se posa sobre el hombro.	Doctora: No temas. Las ilusiones no cobran vida.
	<u>Corte</u>	Mima: ¿Eh?, ¿Rumi?
	Plano entero, Mima y la Doctora siendo grabadas.	Director: ¡Corten!. ¡Mima!, ¿Qué estás diciendo?
	<u>Corte</u>	
	Two shot, plano medio corto, Mima disculpándose.	Doctora: ¡Este diálogo me va a producir pesadillas!
	<u>Corte</u>	Mima: ¡Lo siento!
	Primer plano, Mima cabizbaja.	
	Plano entero, (subjetiva de Mima) ve a Me-mania en el público	
	<u>Corte</u>	
	Plano medio corto, rostro de Me-mania.	SFX: Ruido de motor acrecentándose.
	<u>Corte</u>	
	Primer plano, rostro de Mima.	
	<u>Corte</u>	
	Plano entero, Mima se asusta.	SFX: Termina Ruido de motor.
	<u>Corte</u>	Doctora: ¿Qué te ocurre? Mima: Nada



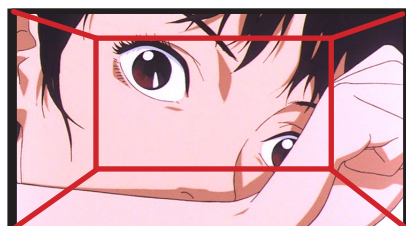

	<p>Primer plano en picado, rostro de Mima pensativa.</p>	<p>Director: Desde arriba otra vez. ¡Toma dos!</p>
	<p>Plano entero, multitud sin Me-mania.</p> <p style="text-align: right;"><u>Corte</u></p>	

Fig. 45 **Rep. B**, que se une a la **Rep. A** en el tiempo 52m:24s, apreciable en el *storyboard* remarcado con una línea roja a mano derecha y el *leitmotif* con una línea azul.

sonido; en palabras de Andre Gaudreault *et al*: “...mientras la línea melódica refleja los acontecimientos que se desarrollan en escena, otra parte de la orquesta interpretará un tema que quedará asociado más tarde o que ya ha sido asociado a otra acción.”¹⁰⁰

Al final de esta secuencia la última toma cambia a un primer plano en ángulo picado (52m:56s) en la que aparece pensativa. En el suelo, en charcos de agua se reflejan las nubes pasando y una descubre el sol, luego una disolvencia a blanco y reinicia la **Rep. B**, ahora con un final diferente. En la nueva secuencia de la **Rep. B**, se da un cambio, en que **Mima** alterada rompe en sus manos una taza de té. (Fig. 46)

Aunque la confusión de **Mima** se entreteje en todo el argumento, en el tiempo 58m:37s hay una variante de la **Rep. B** a la que llamaremos **Rep. B1** (Fig. 47). **Mima**

Rep. B Imagen	Descripción	Diálogo
	<p>Primerísimo primer plano Zoom Out Primer plano</p> <p style="text-align: right;"><u>Corte</u></p>	<p>Mima: (Grito de susto)</p> <p>TV: Otras noticias...</p>
	<p>Plano entero, Mima en cama en su habitación.</p> <p style="text-align: right;"><u>Corte</u></p>	<p>TV: La agencia de planificación económica expandirá sus planes...</p>

100. GAUDREAU, Andre y Jost, Françoise. *El relato cinematográfico*. Barcelona, España. Paidós Comunicación. 1995. Pag. 38.

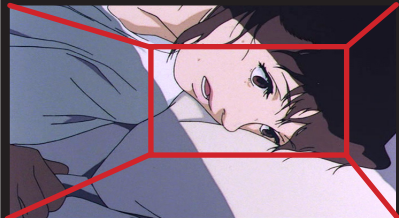


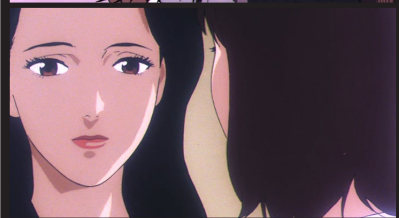

	Plano medio corto, Mima en su habitación. <u>Corte</u>	TV: Hará del Japón una “superpotencia en el estilo de vida”. SFX: Timbre de puerta
	Plano de detalle, taza de té y dulce. <u>Corte</u>	Mima: Cuanto tiempo, Rumi.
	OTS Primer plano, rostro de Rumi. <u>Corte</u>	Rumi: ¿Qué? ¡Estuve aquí ayer!
	Primerísimo Primer plano, rostro de Mima con taza de té. <u>Corte</u>	Mima: ¿Ayer?, ¿Fue real aquello?
	OTS Primer plano, rostro de Rumi. <u>Corte</u>	Rumi: Estás zumbada.
	Plano de detalle, manos ensangrentadas de Mima. <u>Corte</u>	Rumi: ¡Mima! ¡Estás sangrando!
	Primer plano, Mima viendo la sangre en sus manos. <u>Corte</u>	Mima: Es sangre auténtica, ¿No? Rumi: ¡Mima!
	Plano de detalle, taza rota en la que cae una gota de sangre.	SFX: gota cae en líquido.









Fig. 46 *Rep. B*, con un final diferente, apreciable en el *storyboard* remarcado con una línea roja a mano derecha.

despierta en su habitación asustada y escucha la voz de la doctora que le habla, pero el diálogo que se escucha es relativo al conflicto ídolo/actriz de *Mima*. En el tiempo 59m:56s se hace retroceder velozmente en un monitor de televisión la secuencia que se acaba de ver y se aprecia a parte del equipo de producción en una sala de edición. Al volver a correrla, el diálogo que se escucha es el de la serie que se cierra con el final de la grabación y el aplauso del grupo de trabajo. O sea, tanto la narración como la vida de *Mima* fluyen de un modo irracional. Sin embargo, funciona de modo coherente en la historia haciendo al público partícipe de la psique escindida de la protagonista.

Muchas de las imágenes que el espectador cree reales se repiten en monitores de televisión, o se escucha una voz en off que anuncia un corte, o la grabación de la si-

Rep. B1

Imagen	Descripción	Diálogo
	Primerísimo primer plano, Zoom out a Primer plano, rostro de Mima. <u>Corte</u>	Mima: (Grito de susto)
	Plano entero, Mima en cama en su habitación.	
	Primer plano, rostro de Mima. <u>Corte</u>	Doctora (off): ¿Estás despierta?
	Sobre el hombro, primer plano de rostro de doctora. <u>Corte</u>	M: ¿Tu eres...? D: ¿Cómo te llamas?
	Sobre el hombro, primer plano de rostro de Mima. <u>Corte</u>	M: ¿Yo? Mima Kirigoe D: ¿En qué trabajas? M: Soy estrella pop... no, actriz.

	Two shot, Primer plano de Mima y Doctora. <u>Paneo Hor. IZ - DE</u>	D: Debe ser un trabajo duro M: Lo es, pero yo lo escogí
	Primer plano, reflejo de detective sobre vidrio. <u>Corte</u>	
	Plano medio, detectives observan. <u>Zoom out y Paneo Hor. IZ - DE</u>	Detective #1: Cree que es una joven actriz llamada Mima Kirigoe
	Plano medio, doctora entra a habitación con detectives. <u>Corte</u>	D: Trastorno disociativo de la identidad.
	Plano medio, Zoom In a doctora sentada. <u>Corte</u>	D: En términos coloquiales "Personalidad múltiple". Los crímenes se cometieron cuando era otra persona.
	Plano medio corto de detectives <u>Corte</u>	Detective #2: ¿Y dónde está la Yoko real?
	Primer plano, doctora hablando. <u>Corte</u>	D: Para ella, Yoko es sólo un personaje de una obra.
	Plano medio corto, Mima. <u>Corte</u>	D (off): El que fuera una chica normal, su violación... Lo ha incorporado todo a la obra, para protegerse.

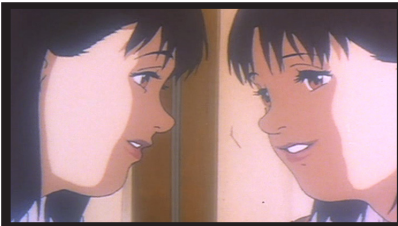


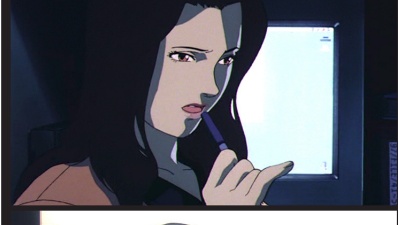

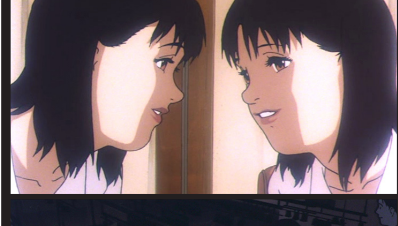

	Primer plano, Mima y su reflejo. <u>Zoom out</u>	M: Exacto, soy una actriz. Director: ¡Corten!
	Primer plano, monitor de video. <u>Corte</u>	SFX: Retroceso de cassette.
	Plano medio, personas en sala de edición. <u>Corte</u>	D (off): ¿Cómo te llamas? M (off): ¿Yo? Rika takakura
	Plano medio corto, doctora hablando <u>Corte</u>	D: Se acabó Yoko Takakura.
	Plano medio corto, Mima.	D (off): Para protegerse mató a su hermana, la modelo, y se convirtió en ella.
	Primer plano, Mima y su reflejo. <u>Corte</u>	M: Es cierto, soy una modelo.
	Picado - Plano entero, de estudio de grabación. <u>Corte</u>	Director (off): ¡Vale la toma! SFX: Aplausos y porras

Fig. 47 *Rep. B1*, que termina Donde los diálogos hacen la diferencia en las dos secuencias, separadas por un retroceso de cassette.

guiente escena. Es decir, que pasan de la serie a la realidad o *viceversa*. Incluso, escenas de 'la vida real' pasan sin transición alguna a la serie.

Con todos estos recursos Kon comienza a desarrollar el concepto de película dentro de una película, que luego repetirá en *Millennium Actress* y *Paranoia Agent* y que evolucionará en *Paprika*. Este juego se mueve dentro del concepto de campo y fuera campo. El espectador cree estar viendo una acción que considera el campo, pero un *zoom out* revela que en realidad el campo es más grande de lo que le han hecho creer, pues una parte estaba oculta en el fuera campo y a partir del supuesto movimiento óptico se convierte ahora en parte del campo. Gaudreault, citando a Aumont, lo explica: “Corolariamente, el encuadre es lo que instituye un fuera de campo, reserva ficticia de la que el filme extraerá, cuando se considere pertinente, los efectos necesarios para su reactivación.”¹⁰¹

Igual tipo de montaje se aprecia claramente también en la secuencia del asesinato del fotógrafo. La escena comienza con la actriz de la serie hablando con un detective sobre la doble personalidad o *alter ego* del personaje que *Mima* interpreta. De repente, un *zoom out* hace aparecer al fotógrafo sentado viendo a la pareja hablar en la televisión, se levanta a recibir una pizza en la puerta, es atacado y trata de escapar huyendo por el apartamento.

La composición gráfica de esta escena es rica en contenido psicológico: En el momento de recibir la pizza, en segundo plano en la pared de atrás hay un cuadro de un desnudo femenino que termina a la altura de los senos (no se ve la cabeza). La posición de la modelo es la misma que la del repartidor de pizza que oculta el rostro pues está de espaldas a la cámara y el encuadre lo corta a la altura de las orejas. Mientras que el cuadro representa el desamparo y la sumisión femenina, las acciones del repartidor, que es una mujer, demostrarán lo contrario (Fig. 48).

Al igual que el uso del *in cressendo* en el audio, los ataques se presentan en una escalada creciente de violencia: el fax que recibe *Mima* en el que se lee ‘traidora’, la carta bomba que explota en las manos del *Sr. Tadokoro*, el recorte de periódico pegado al ascensor de su edificio



Fig. 48 En la imagen se puede apreciar el cuadro en el fondo y la posición en primer plano del agresor, ambas ocultando el rostro.

101. GAUDREULT, Andre y Jost, Françoise. *El relato cinematográfico*. Barcelona, España. Paidós Comunicación. 1995. Pag. 95.

en que se lee sobre un atropello y fuga que ha dejado a un joven en condición crítica. Mientras, un plano detalle permite ver que es el mismo chico que inicia la reyerta en el concierto final de *Mima*, la remoción de los ojos del escritor de “Lazo doble” y el ataque al fotógrafo que se presencia en directo y con toques de cine sangriento. De allí en adelante, los ataques restantes se funden entre la realidad de la vida de *Mima* y su papel como actriz en la serie de televisión.

Esta técnica impide que el espectador sea un ente pasivo y lo estimula para que se relacione de una forma más intelectual con la película para comprenderla. Kon no lo lleva de la mano, simplemente se aparta del público desde el principio y espera que sea capaz de hacer el camino. No obstante, en el abordaje se muestran escenas que serán clave para la comprensión de futuros eventos, como por ejemplo, en la del cuarto de *Mima* cuando era cantante pop, se ve claramente la pecera y el panorama desde su ventana con el metro a la distancia. En el momento de la resolución estas imágenes se presentarán nuevamente, pero ahora se notan las diferencias reconociendo que la protagonista no se encuentra en el mismo lugar. Aunque son pequeñas referencias, ayudarán no sólo al espectador, sino también al personaje a comprender el desarrollo y desenlace de la historia.

Un clisé que indica el cambio que habrá en el personaje principal es la secuencia en que se ve su reflejo en un espejo que se encuentra detrás, (19m:43s) mientras ella busca su página de internet en la computadora (Fig. 49). Es una muestra del clisé tradicional que indica un cambio en el desarrollo del personaje, pero que también funciona como un punto visual de inicio de la división en dos personalidades: En el reflejo *Mima*, la cantante de j-pop, mientras que como espectadora, *Mima* la actriz de televisión. En la acción *Mima* hace un click sobre un eslabón (link) y se escucha una y otra vez la frase “¿Quién eres?” (*Anata dare na no?*/あなた誰なの?), (Fig. 50). Este audio es importante ya que la voz en *off* de *Mima* pertenece a la única línea de diálogo en su debut como actriz y se usará a lo largo de la película para cuestionar al espectador acerca de cuál de las tres es la verdadera *Mima*, pero también para reforzar



Fig. 49 Mima en su computadora, la escisión de la personalidad o el cambio a sufrir por el personaje es recalcado por su reflejo en el espejo.

el conflicto interno de la protagonista.

Un punto de ruptura de las personalidades es aquel en que *Mima* debe hacer una escena de violación, pues después de la grabación de dicha escena, al regresar a su casa a alimentar a los peces, los encuentra muertos. Ahora ha desaparecido lo único que quedaba del ambiente propio de la ídolo pop. Ella llora por la pérdida, aunque también desahoga su rabia por haber realizado la escena de la violación. Grita porque se ha dejado someter y ha representado algo detestable, solamente por no incordiar a su promotor.

Acto seguido, se le presenta la segunda alucinación, ahora de manera gráfica: Ella vestida de ídolo pop hablando consigo misma desde la pantalla de su computadora (Fig. 51 y 52) y arguyendo que la cantante jamás hubiese hecho la escena. La escisión se completa cuando en su próxima alucinación ve a su *Doppelgänger* que escapa saltando por la ventana y vuela por la calle mientras *Mima* la observa. Es decir, el fraccionamiento de la personalidad es total (Fig. 53).

Otro ejemplo de este conflicto es la secuencia en que *Mima* asesta las puñaladas —supuestamente al fotógrafo—, (55m:28s). Aquí se intercalan sus desnudos mediante cortes y a la vez sobre la pared se proyectan las fotos desnuda que le hizo el fotógrafo. La sangre salpica las paredes y se suceden tres imágenes de la misma máscara manchada de sangre (Fig. 54 y 55), como representación de la lucha de *Mima* por deshacerse de la personalidad que no la deja ser real y el enojo por la pérdida de su estatus virginal de artista pop, en contraposición a la liberal actriz y sus perniciosas acciones. Sin embargo, al final se escucha una voz en *off*: “ok,

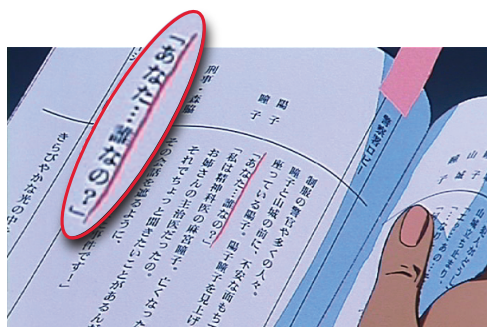


Fig. 50 Guión de Mima con la primera frase de la novela, y la frase resaltada.



Fig. 51 y 52 Imágenes de secuencias en que *Mima* habla con su reflejo -vestida como ídolo- en la pantalla de su computadora.

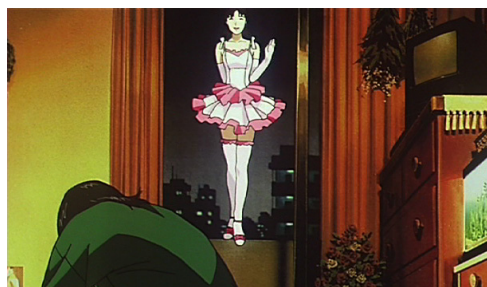


Fig. 53 Mima, -la ídolo pop- salta por la ventana y vuela, mientras Mima -la actriz- la observa alejarse.

toma tres” que deja al espectador sin saber si todo lo anterior fue real o parte de la grabación de la serie.

Los ataques al escritor y al fotógrafo tienen en común los ojos. Al escritor muerto le hacen falta, (Fig. 56) y el ataque al fotógrafo comienza en los ojos, (Fig. 57) porque ambos cambian la imagen de *Mima* ante su público. Es decir, promueven que el público la olvide como cantante y la vea como actriz. Sacarle los ojos a ambos expresa directamente lo que el antagonista desea: Que *Mima* siga siendo la cantante. Este supuesto lo confirma la escena en que se ve el cuerpo muerto del *Sr. Tadokoro* que cae sobre *Me-Mania* muerto, pues los ojos del *Sr. Tadokoro* (Fig. 58) también han sido eliminados y *Me-Mania*, quien deseaba que *Mima* volviese a su antiguo rol, pierde uno de ellos. Esto podría llevar a deducir que es la forma del agresor de eliminar la parte que había visto a *Mima* como actriz y dejar la de ídolo pop (Fig. 59).

En el desenlace de la película, estando *Mima* en la que cree es su habitación se muestra un detalle: Mientras trata de llamar al *Sr. Tadokoro* se sucede un *zoom in* lento hacia la pecera en la que están todos los peces nadando y el cuarto tal cual lo tenía decorado cuando era cantante. Pero al observar por la ventana, la vista es diferente (Fig. 60 y 61) *Mima* se encuentra en la habitación de *Rumi*, quien desquiciada ha tratado de mantener a *Mima* como cantante de J-pop, asumiendo ella este rol.

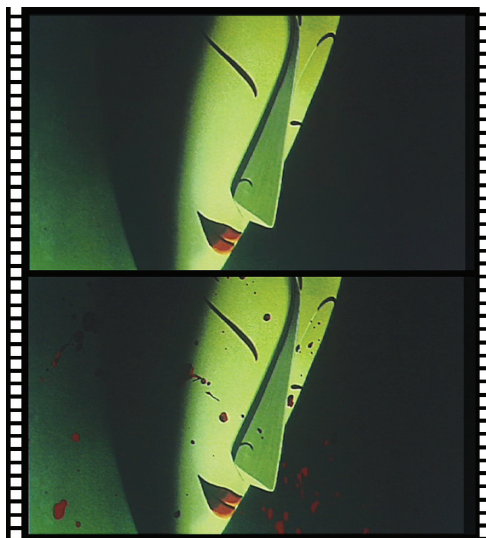


Fig. 54 y 55 Parte de la secuencia de la máscara en que salpica la sangre del fotógrafo.



Fig. 56 El escritor asesinado en el ascensor, se aprecian las cuencas de los ojos vacías.



Fig. 57 Inicio del ataque al fotógrafo con un punzón al ojo izquierdo.

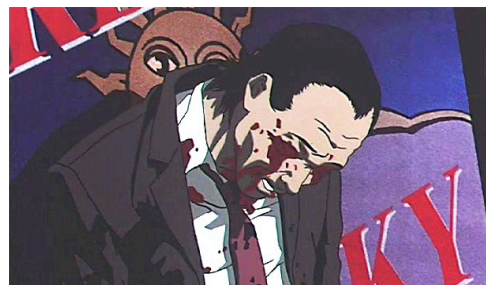


Fig. 58 El Sr. Tadaoko cae muerto, se puede observar parcialmente la sangre saliendo de la cuenca de sus ojos.

Ahora es el espejo el que deja ver la realidad: *Mima* hablando consigo misma, mientras que en el reflejo es *Rumi* la que está vestida como la cantante y cuando habla se escuchan su voz y la de *Mima* al unísono (Fig. 62). Esto funciona como punto de ruptura de la personalidad de *Rumi*, el espejo refleja sus deseos, además de referirnos al clisé del cambio drástico que está por venir.

El audio recalca la dualidad de personalidades en *Rumi*, cuando aparecen ella y su reflejo en el espejo se escuchan ambas voces, pero cuando *Rumi* está sola en pantalla o el *Doppelgänger* de *Mima*, se escuchan sus respectivas voces.

En la secuencia de la persecución de *Mima* por *Rumi* se enfatiza la sutileza de los movimientos de la falsa *Mima*, mientras que en el reflejo en las vidrieras se ve el esfuerzo que hace *Rumi* (Fig. 63). Sin duda, los papeles se han invertido y ahora las personalidades divergentes son las de *Rumi*. Antes del ataque final *Mima* ve su reflejo en una vidriera y es el propio, no el de la estrella pop. La toma se mantiene por unos segundos para reforzar en el espectador la personalidad de *Mima*, como señal de que sus problemas psicológicos han terminado (Fig. 64). No obstante, *Rumi* aparece en el mismo vidrio a sus espaldas.

En la secuencia del final *Rumi* se empala sobre un vidrio roto (72m:10s). Su rostro apa-



Fig. 59 El cuerpo del Sr. Tadaoko cae sobre Me-Mania, quien yace muerto con su ojo izquierdo vacío.



Fig. 60 y 61 La imagen superior es la vista desde la ventana de Mima, se aprecia la línea del metro entre los edificios, en la inferior en el cuarto de Rumi, se aprecia la cercanía al metro.



Fig. 62 En el espejo se refleja Rumi -la realidad- mientras que la alucinación aparece en primer plano como Mima, la ídolo pop.

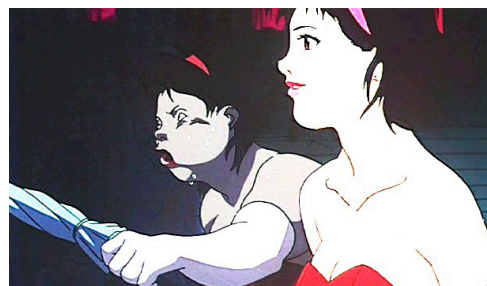


Fig. 63 Al igual que en la imagen 48, el vidrio nos permite ver la realidad, mientras que la ilusión se mueve en el mundo real.

rece reflejado en varios de los pedazos que quedan en el escaparate, metáfora de su psique fraccionada y la imposibilidad de repararla. (Fig. 65) En cuanto a *Mima*, ve cómo se ilumina un edificio con la luz del sol, la ciudad de Tokyo despierta mientras se escucha la sirena de una ambulancia, es el clisé de un nuevo comienzo recurriendo como metáfora el amanecer.

El final es el esperado, *Mima* ha triunfado. Mientras visita a *Rumi* en un hospital psiquiátrico, es reconocida por una pareja de enfermeras como la actriz *Mima Kirigoe*, lo que contrasta con una secuencia anterior en que una pareja que ve la grabación de 'Lazo Doble' en la calle no sabe de quién se trata. Dentro de su auto, antes de irse del lugar, mirando a la cámara a través del reflejo del retrovisor dice: "No, yo soy la real"¹⁰² (*watashi wa ono no daio*), afirmándose como persona. Para corroborarlo se utiliza el acento no tokyota, o sea el de la persona original, no el de la cantante pop ni el de la actriz de televisión.

Perfect Blue rompió con los esquemas del cine de anime japonés, por diversas razones: El género de suspense no había sido tratado de forma tan madura, pocos directores habían apostado con una historia dirigida a un público adulto, manteniéndose dentro del ámbito de la realidad —es decir, alejándose de las tramas de ciencia ficción o fantasía— y menos aún presentando al mismo tiempo una crítica social. Kon trabajará a partir de esta su opera prima con conceptos conocidos y de su propio entorno cultural, logrando —a pesar de ello— capturar a un público internacional ávido por la maduración que le imbuje al *anime* en sus creaciones. Las características que en *Perfect Blue* aparecen pueden haberse visto, pero separadas, en filmes de otros productores. La utilización del suspense psicológico, de personajes y entornos realistas, el alejamiento ex profeso de las deformaciones de los personajes, la situación de la historia en un entorno real como lo es la ciudad de Tokyo,

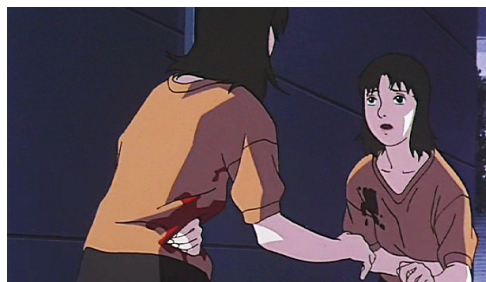


Fig. 64 Mima ve su propio reflejo por primera vez desde que las alucinaciones comenzaron.



Fig. 65 Reflejo de Rumi sobre los vidrios, esto representa el fraccionamiento de su psique.

102. 1h:14m:25s "*Perfect Blue*". KON, Satoshi. Manga entertainment. 1998. DVD.

el distanciamiento del público juvenil, la no facilitación de una narrativa que dirija al público durante la historia que se presencia; producen una conjunción de singularidades que sitúa a esta película por encima de muchas otras animaciones japonesas y la convierte en una creación única, referente y cine de culto para muchos.

Cuando se abordó al director respecto al por qué de esta confusión visual intencionada en *Perfect Blue*, la respuesta de Kon fue:

“Los espectadores están acostumbrados a que se les trate amablemente y yo he roto ese patrón deliberadamente. Por ejemplo, cuando una escena cambia normalmente, se nos presenta un plano general para que sea comprensible. Imagine que se ve un restaurante, luego vemos a la pareja que se va a encontrar ahí y al final los vemos conversando. Me molesta este tipo de continuidad, por eso [en esta película] no hay planos para introducir la escena. Quería hacer una película que no le mostrara al espectador los cambios de escena”.¹⁰³

En lo relativo al uso de tecnología moderna es poco lo que se puede observar; sin embargo, vale la pena recordar que su creación fue previa al año 1998, época en que el uso de las computadoras en este campo era mínimo. En verdad, muchas de las producciones se trabajaban de una forma mixta, creando los fondos y celuloideos de modo tradicional y editando parte de ellos por computadora. No fue hasta el año 2000, con “*Blood, el último vampiro*” (*Blood, the last vampire, 2000 de Hiroyuki Kitakubo*) que se estrenó en Japón la animación hecha en computadora ciento por ciento.

Con una hora veintiún minutos de duración, *Perfect Blue* se caracteriza por el estilo de edición que crea en el espectador las sensaciones de paranoia, frustración, desamparo y desconcierto. Es decir, que lo lleva a que se identifique con los sentimientos experimentados por la protagonista, *Mima Kirigoe*. *Perfect blue* mantiene al espectador absorto en la historia de manera tan intensa que genera un estado de suspensión de la incredulidad, debido a lo realista de la trama.

103. Entrevista de *Manga Entertainment* a Satoshi Kon, 4 de septiembre de 1998.

Millenium Actress (2001)

Título Original:

Sennen joyū (千年女優)

Duración:

1 hora 27 minutos

Director:

Satoshi Kon

Guión:

Satoshi Kon

Sadayuki Murai

Música:

Susumu Hirasawa

Producción:

Bandai Visual Co.

3 Análisis de *Millennium Actress*.

“El Señor Kon y su grupo de animación tienen una increíble habilidad de imitar el aspecto, las escenografías y el movimiento de cámara característico de varios directores y períodos, que se entremezclan en una mágica y loca lección de historia.”¹⁰⁴

Con una premisa sencilla cual es ‘la búsqueda del amor verdadero’, *Millennium Actress* se desenvuelve como un drama romántico. Al igual que en la película precedente, —*Perfect Blue*— el estilo de dibujos se aleja un poco de las caricaturas, lo que da a los personajes y al ambiente un toque de realismo; al respecto. Kon expresó en una entrevista: “Sólo quise hacer una película como un ‘*trompe l’oeil*’. Después me di cuenta de que el concepto de una actriz era perfecto para este proyecto.”¹⁰⁵

Millennium Actress es un drama romántico alejado del final feliz de las películas comerciales. Según la clasificación de Napier se enmarcaría dentro del anime elegíaco, ya que los requisitos de melancolía y nostalgia son parte esencial de la historia y del personaje principal, además de que ratifica la inquebrantable decisión de la protagonista. En la creación de esta película Kon mezcla hábilmente varios períodos históricos, así como también géneros cinematográficos japoneses. Hay una secuencia de homenaje a “*Trono de Sangre*” (*Kumonosu jō*, 1957) de Akira Kurosawa que se aprecia en la escena del ataque con flechas que se clavan en la pared alrededor del camarógrafo *Kyoji* (Fig. 66), y ello retrotrae al espectador a Toshiro Mifune, el protagonista en los minutos finales de dicha película. Simultáneamente introduce al período *Muromachi*,¹⁰⁶ específicamente a la época de los Estados Guerreros (s. XV y XVI). Y toma otro ‘préstamo’, cual es el personaje de una vieja que mueve una rueca, en que el hilo gira cíclicamente (Fig. 67). Esta es la simbolización los ciclos en la mitología nórdica, en estrecha conexión con los principios filosóficos budistas de nacimiento y renacimiento.

104. A.O., Scott. “To the Samurai and Godzilla, With Love” <http://tinyurl.com/m27tolr> [Última Consulta, 11 de febrero 2006]

105. Entrevista hecha por *Dreamworks* al Director Satoshi Kon.

106. Para una mejor comprensión de los períodos ver “Períodos históricos de Japón” en Anexos.

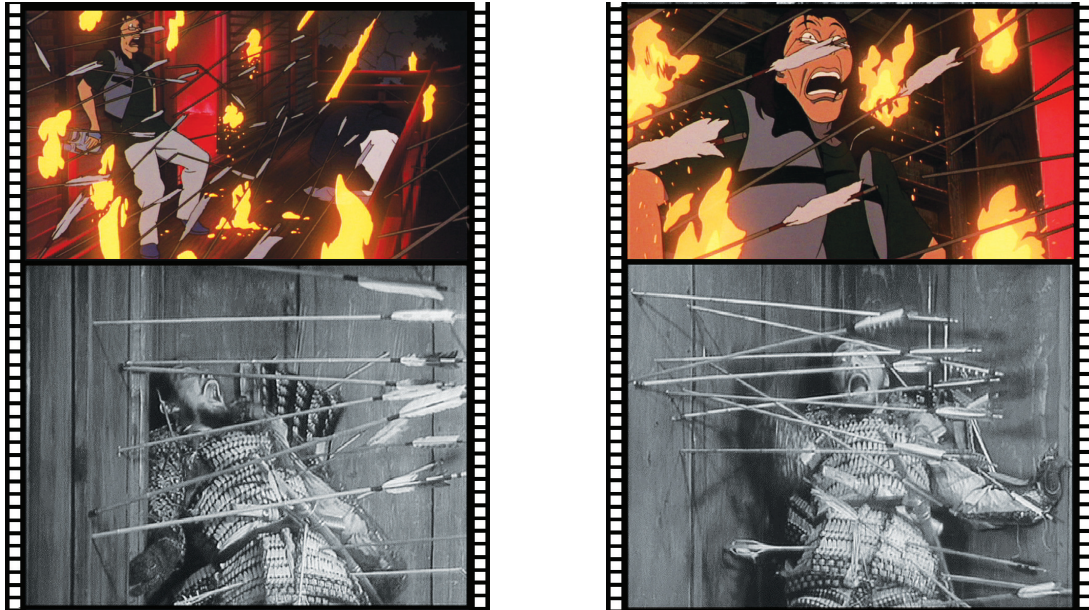


Fig. 66 Secuencia del ataque con flechas a Ida e imágenes de Toshiro Mifume en “*Trono de Sangre*”.

Otro homenaje al cine japonés se aprecia en el póster de la falsa película *Meguriyai* donde aparece Chiyoko cubierta por una bufanda y lo que se ve en la calle es a los transeúntes usando el mismo estilo. Al respecto, Melek Ortabasi dice:

“El póster *per se* es un facsímil del promocional de la película de 1953 *¿Cómo te llamas?* (*Kimi no na wa*, de Hideo Ōba). Las mujeres que siguen el estilo demuestran el estatus de Chiyoko como una ídolo y la popularidad del film. En la realidad sucedió que la popularidad de la actriz llevó a las mujeres a usar las

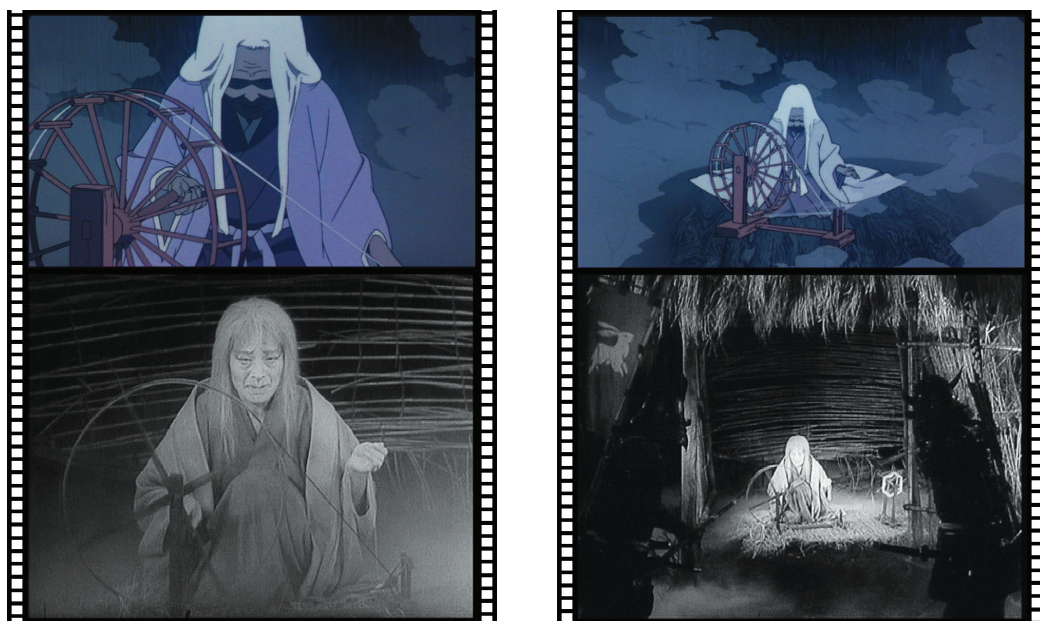


Fig. 67 Secuencia de la vieja de la rueca e imágenes de “*Trono de Sangre*”.

bufandas en el mismo estilo, lo que se conoció en Japón como el ‘Chal Machiko’ ” ¹⁰⁷

Chiyoko, la protagonista, ‘vive’ desde el punto de vista artístico aproximadamente mil años de la historia japonesa -como el título de la película indica- mediante diferentes personajes interpretados en diversas épocas: En el Período *Edo* hace los papeles de *ninja* en una pelea contra Samuráis y de una *Geisha* que se enfrenta a un grupo de guardias; en el Período *Meiji* es arrestada y llevada a la cárcel, al ser liberada resurge en el Período *Showa* en el momento de los bombardeos aliados a Japón; sus últimas películas son de este período y luego desaparece.

Esta obra es un collage de escenas de otros géneros de la filmografía nipona. La protagonista actúa en películas del género *jidai geki*, como la antes mencionada cita a “*Trono de Sangre*”. Las

referencias al género *Chambara* son obvias tanto en las peleas de los Samurái como en su enfrentamiento con la guardia Samurái (Fig. 68). Hay escenas tomadas directamente del *Gendai geki*, (Fig. 69) cuyo encuadre recuerda las películas de Yasujiro Ozu, en especial “*Primavera Tardía*” (*Bashun*, 1949), que es una historia de un padre que trata de encontrar esposo para su hija. Una referencia breve al género *Kaiju eiga*, tomada de “*Godzilla*” (*Gojira*, 1947 de Ishirō Honda), (Fig. 70) y la adaptación para las necesidades específicas de la producción de “*El hombre del carrito*” (*Muho matsu no issho*, 1958 de Hiroshi Inagaki),¹⁰⁸ cuyo protagonista es también Toshiro Mifume. En su última película la ciencia ficción japonesa hace su aparición, pues actúa como una cosmonauta



Fig. 68 Chiyoko se enfrenta a la guardia samurái en una referencia al *chambara*.



Fig. 69 El *Gendai geki* se presenta en lo que podría ser un homenaje a Yasujiro Ozu.



Fig. 70 El *Kaiju Eiga* y su referencia a “*Godzilla*” de Ishirō Honda

107. Ortabasi, Melek “Sennen joyū (Millennium Actress).” Análisis sin publicar. Fraser University of Vancouver. 2011.

108. Drama del *gendai geki* en que el protagonista se ve obligado a escoger entre el *giri* y el *ninjo*. Segunda versión del mismo director, siendo la primera de 1943. Kon cambia la historia y la adapta a sus necesidades en *Millennium Actress*.

que se prepara para un viaje espacial. El diseño del traje espacial guarda parecido con los presentados en la película “*2001, Odisea Espacial*” (*2001: A space Odyssey*, 1968 de *Stanley Kubrick*) (Fig. 71).

No cabe duda de que la trama y realización gráfica de este trabajo filmico comporta el estudio pormenorizado de las propias referencias culturales, las cinematográficas nacionales e internacionales, los actos bélicos de las dos guerras Sino-japonesas y la Segunda Guerra Mundial y de manera relevante el nuevo cine de postguerra. El uso de tan variadas fuentes, el esfuerzo creativo de hacerlas creíbles demuestra que Kon se proponía enriquecer el universo del *anime* con elementos valiosos de la cultura nipona, en particular, e internacional en general. Su impronta se hará presente, aunque en una escala menor, en sus próximas creaciones.

En cuanto al contexto artístico de las imágenes creadas sobresalen las pinturas *ukiyo-e* que se hicieron famosas a nivel internacional por su belleza y detalle: Los colores y las degradaciones de las montañas en el ataque al tren que viaja al norte de Manchuria. En el momento en que *Genya* da el nombre del documental, en el fondo se forma una ola como la del famoso cuadro de *Hokusai*¹⁰⁹ (Fig. 72). Pero el momento crucial es la secuencia de *Chiyoko* corriendo a caballo, ya que al pausar las imágenes el estilo de *ukiyo-e* brilla en los fondos (Fig. 73). Al representar el paso del tiempo de una forma artística, metafórica y con una gran belleza gráfica, la riqueza de esta secuencia es admirable.

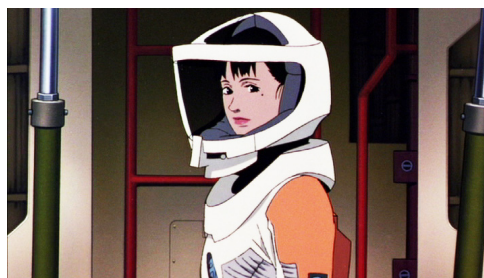


Fig. 71 La Ciencia Ficción en una secuencia espacial, ver lo similar del uniforme con los de “*2001: odisea espacial*.”



Fig. 72 Genya grita el nombre del documental al tiempo en que una ola revienta en el fondo. Abajo “*La gran ola de Kanagawa*” de Hokusai.



Fig. 73 Parte de la secuencia que recuerda las pinturas *ukiyo-e*.

109. Katsushika Hokusai, “*La gran ola de Kanagawa*” (circa 1823-1829)

Su estructura narrativa está conformada por la interacción de dos líneas diferentes: La creación de un documental sobre la actriz por **Genya Tachibana** y la historia de su vida con recuerdos personales y de sus actuaciones, contada por **Chiyoko Fujiwara**.

La historia introduce a los personajes: **Chiyoko**, **Genya** y **Kyoji**, que son los principales, en los cuales se apoya la línea documental, mientras que la línea narrativa de las memorias de **Chiyoko** se basa en *El Pintor*, *Eiko Shimao* y *El oficial Caracortada*.

El desarrollo se realiza través de los recuerdos de **Chiyoko**, que incluyen a las personas con quienes interactuó en la vida y a los personajes propios de sus actuaciones. El desenlace es la aceptación de la pérdida, por parte de la actriz, del amor que buscó y culmina con su muerte al final de la película.

En esta película el autor hace por primera vez una referencia al olvido de los japoneses de su historia reciente, —específicamente la Segunda Guerra Mundial—, cuando en la secuencia del bombardeo aéreo **Kyoji** pregunta a **Genya** si están siendo espectadores de una película de ciencia ficción. En sus subsiguientes creaciones la crítica social será acentuada como parte integral de sus guiones.

3.1 Los personajes.

Los personajes principales son tres:

Chiyoko Fujiwara (protagonista, plana): Ex-actriz de cine que desapareció de los escenarios japoneses sin razón expresa después de haber alcanzado la fama. Su motivación es encontrar al hombre del que se enamoró siendo joven y esta búsqueda es la que determinará todas sus acciones. Se inicia como actriz con el objetivo de viajar a Manchuria a tratar de encontrarlo, sigue la carrera pensando en que él podría verla, reconocerla y buscarla. Finalmente desaparece de los escenarios cuando se percata de que ha cambiado físicamente y la persona que ama no será capaz de reconocerla.

El personaje es plano, casi sin evolución; sin embargo, el dinamismo implícito en sus acciones y los diferentes papeles que representa en las películas pueden dar la impresión contraria. Asociado al personaje hay una llave que ha dejado el pintor y que representa la fidelidad de **Chiyoko**. En la secuencia en que la llave desaparece hay un cambio, pues la actriz se casa con el director de sus películas y cuando reaparece se sobreentiende que se separará de su esposo.

Genya Tachibana (protagonista mayor, plano): Productor de audiovisuales. Desea crear un documental sobre la vida de la actriz **Chiyoko Fujiwara**. Trabajó de ayudante de set en varias de sus películas y la idolatra. Es quien desencadena la historia pues no sólo entrevista a **Chiyoko**, sino que toma parte en las ‘fantasías recreacionistas’ de sus películas.

Kyoji Ida (protagonista, menor): Camarógrafo de **Genya Tachibana** a quien acompaña en el recorrido de la vida de la actriz. Es plano y estático, se utiliza como personaje de distensión humorística,¹¹⁰ lo que se aprecia gráficamente por las características de desfiguración y lingüísticamente por ciertas frases utilizadas. A pesar de que es un observador pasivo, en el inicio de la intervención de **Genya Tachibana** con **Chiyoko** en los recuerdos de sus películas se transforma no sólo en la versión animada de un actor de soporte, sino también en lo que en inglés se conoce como *side kick*, que el diccionario de Oxford define como “un asociado cercano”;¹¹¹ y podría entenderse como coadyuvante del actor principal. Dicho concepto implica colaborar para que el personaje principal logre su cometido, pero nunca sobrepasar su carisma, heroicidad o rasgos positivos, papel que algunas veces se le atribuye al personaje reflejo (*foil* en inglés): “el que por contraste minimiza o realza las mejores características de otro”.¹¹² En el *jidai geki* estos personajes son frecuentes¹¹³ y **Genya** resume sus características en los diversos papeles que representa en las memorias de **Chiyoko**.

110. Personaje humorístico que se incluye en películas o escenas para relajar la tensión. Usualmente se mofa de las situaciones en que se encuentra el héroe o hace comentarios inapropiados sobre el personaje que está tomando las cosas en serio.

111. Oxford American Dictionary. Oxford, N.Y. Oxford University Press. 1980. Pág. 632.

112. <http://www.thefreedictionary.com/foil> [Última Consulta, 29 de noviembre de 2011]

113. Una lista de más de cuarenta puede verse en: <http://www.lardbiscuit.com/jidaigeki/supporting.html> [Última Consulta, 29 de noviembre de 2011]

Hay tres personajes que a pesar de tener relevancia en el desarrollo de la historia son evidentemente secundarios:

El Pintor (protagonista secundario, menor, plano): Es el dueño de la llave que ***Chiyoko*** lleva consigo como recuerdo. Interactúa con ella desde joven y se convierte en el objeto de su amor. Sus apariciones y diálogos son mínimos, pero su relevancia radica en ser el sujeto catalizador de las acciones de la actriz. Es completamente plano y con un desarrollo mínimo.

Eiko Shimao (antagonista, mayor): Co-estrella de las películas de ***Chiyoko Fujiwara***, sus acciones revelan celos de la joven actriz. No es el antagonista que arremete incesantemente contra el protagonista, sino más bien la expresión de sus sentimientos. Su personaje tiene una pequeña evolución que lo hace dinámico, mas no tridimensional¹¹⁴. Aunque sus celos se mantienen durante gran parte de la obra, en una secuencia ella toma conciencia de que ha crecido y que ya no es dominada por la aversión a la actriz. Esta evolución aunque pequeña, es mayor que la de ***Chiyoko***.

El oficial Caracortada (antagonista, mayor, plano): Es un personaje plano que funciona a dos niveles en su carácter de antagonista: como el policía que persigue al pintor y como antagonista de ***Chiyoko*** en sus películas.

Todos los personajes secundarios están relacionados psicológicamente con ***Chiyoko***. ***Eiko*** representa su figura materna y está presente durante toda su 'vida' en el plató. Como ***Chiyoko*** perdió a su padre, ***el Pintor*** y ***el oficial Caracortada*** conforman

114. Personaje tridimensional es un sinónimo de personaje redondo, Burch lo menciona en su libro "*To the distant observer, form and meaning in the japanese cinema*" (pág 259), por mis estudios en animación, prefiero el término tridimensional ya que crea en mi mente un contraste más eficaz cuando se compara con un personaje plano. La definición de personaje tridimensional: "El personaje redondo, por último, es a menudo caracterizado mediante los mismos rasgos que para Lajos Egri (1946:32-43) - en una clara identificación entre personajes y personas - distinguen a un personaje tridimensional: (rasgos fisiológicos, sociológicos y psicológicos). De este tipo de personaje Linda Seger (1991: 201-222) ha elaborado su propia versión: 'Todos hemos visto personajes estereotipados, definidos únicamente por su aspecto físico. Son personajes unidimensionales. Los personajes bien definidos son más abiertos más sustanciales. Conocemos diversos aspectos de ellos. Entendemos su forma de pensar. Los vemos actuar y somos conscientes de su estado emocional a través de sus reacciones. Pensamientos, acciones y emociones pueden ser definidas como las tres dimensiones del personaje. Con cualquier personaje bien definido, alguna de estas categorías será más fuerte, pero todas contribuyen a la creación de un personaje tridimensional.'"

BAIZ QUEVEDO, Frank. ***El Personaje Redondo***. <http://www.lapaginadelguion.org/persredon.htm>. [Última Consulta, 21 de noviembre de 2011]

la figura paterna: *El Pintor* es responsable de la parte afectiva y lúdica, mientras que *el oficial Caracortada* representa la autoridad.

Para la crítica internacional esta animación marcó un hito lo que llevó a la Agencia Japonesa de Asuntos Culturales a expresar:

*“Millennium Actress es un ejemplo exquisito de la animación japonesa como forma de arte que es disfrutado por adultos y no un mero entretenimiento para niños. La película entremezcla una historia clásica de amor con una composición atrevida e imágenes extravagantes creando un nuevo tipo de animación. Con el advenimiento de Millennium Actress se abren las puertas a nuevos campos en la animación japonesa.”*¹¹⁵

3.2 Estructura narrativa y montaje.

Que el personaje principal en *Millennium Actress* sea femenino no es casual. En el período en que ella inicia su carrera de actriz las grandes productoras japonesas seleccionan una línea específica para la trama de las películas que presentarán y que en la vida real sucede entre 1920 y 1945. Isolde Standish lo expone así:

*“...Nikkatsu tenía una posición dominante en Kyoto con películas de jidai mono y era conocida coloquialmente como ‘El reino de los dramas de período’, mientras que los Estudios Shōchiku de Tokyo dominaban la producción de gendai geki y eran conocidos como ‘El reino de las actrices’ (joyū ōkoku)”*¹¹⁶

115. ANIME NEWS NETWORK. “5th Media Arts Festival Awards Announced” <http://tinyurl.com/k4w3pvh> [Última Consulta: 6 de abril 2013]

116. STANDISH, Isolde. *A new history of Japanese cinema, a century of narrative film*. New York, N.Y. Continuum International Publishing Group. 2005. Pag. 83.

Este film presenta una estructura de acciones típicas, pues Kon sigue los patrones de resolución a los que el público está acostumbrado. Es decir, la introducción de los protagonistas (*Chiyoko* y *El pintor*) y del antagonista *El oficial caracortada*, quien trastorna el deseo de *Chiyoko* y *El pintor* de estar juntos, detonante de la acción de la protagonista que desea volver a la situación idílica (Aumont, 1996: 140). Además es destacable el tratamiento gráfico de la narración que la diferencia de otras historias románticas.

El concepto de película dentro de otra película se profundiza hasta el extremo de mezclar tres componentes: la vida real, los recuerdos y las creaciones en que participó la actriz como un todo completamente imbricado. La historia del documental es la catalizadora de la historia real que se va a presenciar, la vida de *Chiyoko*.

Millennium Actress inicia —al igual que *Perfect Blue*— con una secuencia que rompe el letargo del espectador. Utilizando el juego del campo y fuera campo se aprecia una secuencia del espacio: una cosmonauta aborda una nave espacial y se prepara para despegar. Al tiempo, ocurre un terremoto y con un *zoom out* vemos una pantalla observada por el personaje de *Genya* que se levanta asustado. Es decir, rompe lo que creemos va a ser una película de ciencia ficción y pasamos a ver acciones cotidianas de los protagonistas que se preparan para ir a grabar una entrevista.

Son tres los elementos importantes relacionados con la cultura japonesa que aparecen a lo largo de la película y se encarnan directamente en el aspecto psicológico del personaje principal —*Chiyoko Fujiwara*—: Las grullas, la madera y la flor de loto. En la mitología japonesa las grullas simbolizan la longevidad, felicidad y buena fortuna; se les asocia con los dioses *Fukurokuju*¹¹⁷ y *Jurojin*¹¹⁸, lo que se expresa en oraciones de protección¹¹⁹ que las madres utilizan. También representan la fidelidad, porque hacen pareja de por vida.

Durante el desarrollo de la historia la protagonista y las grullas aparecen yuxtapuestas gráficamente: En el momento de su nacimiento el manto con que la cubren

117. Dioses de la sabiduría, buena fortuna y longevidad. Comúnmente se acompaña con un ciervo, tortuga o grulla, símbolos de longevidad.

118. Dioses de la longevidad y felicidad en la edad madura, le acompañan una tortuga y una grulla. Siempre se muestra sonriente.

119. "Oh bandada de grullas celestiales, cubran a mi hijo con sus alas" <http://tinyurl.com/n869hy4> [Última Consulta 21 de marzo 2009]

tiene imágenes de grullas. Este cuadro es una metáfora visual, pues se ve la grulla en la sábana sobre la cabeza de **Chiyoko** y al doblarla la cubre como envolviéndola en sus alas (Fig. 74). En casa de la actriz la decoración incluye un cuadro (Fig. 75) y un tapiz azul con una grulla delineada en blanco, (Fig. 76). En las fotos de niña aparecen unas muñecas utilizadas durante la celebración de las festividades del *Hinamatsuri*¹²⁰ y en el fondo se aprecian dos grullas, una con cada muñeca (Fig. 77). En el momento que va a cometer *jigai* —ritual de suicidio femenino— en la pared de madera del fondo hay una grulla dibujada (Fig. 78). Cuando actúa de *Geisha* en el cuarto hay un cuadro de una grulla sobre un ropero. (Fig. 79) Esta representación se intensifica cuando casi es atropellada por un camión¹²¹ donde hay una gran cantidad de referencias al ave: En la parrilla delantera, en la ventana del conductor en guirnaldas de *origami* y en el contenedor dos grullas vuelan sobre un mar tempestuoso. (Fig. 80)

En cuanto a la madera, la visión de sus vetas cumple el rol de elemento unificador entre las películas en que actúa **Chiyoko** (ficción) y su vida (realidad). Es decir, es el elemento de cohesión entre estos dos universos y además es la representación de la vida y sus complejidades, puesto que las vetas informan sobre la edad y los sucesos que han afectado el crecimiento de los árboles. La unión de vetas y grullas manifiesta las complejidades de la vida y la longevidad. (Fig. 81)



Fig. 74 Chiyoko envuelta en una tela con grullas estampadas.



Fig. 75 Genya y Chiyoko, al fondo un cuadro de una grulla.



Fig. 76 Kyoji y Genya en casa de Chiyoko, al fondo el tapiz con el diseño de una grulla.



Fig. 77 Foto de Chiyoko, al fondo muñecas del *Hinamatsuri*, con diseños de grullas.

120. "Festival de las muñecas", se celebra el 3 de marzo. En este día se reza por las niñas, para que crezcan y sean felices. También se le conoce como "*Momo no sekku*" (Festival del melocotón) debido a que es la época en que florecen dichos árboles.

121. Conocidos como *Dekotora*, la palabra es la amalgama de camión y decorado.

La flor de loto también tiene dos significados: Por un lado refleja principios Budistas, porque aunque el entorno físico en que crece es de aguas pantanosas, el producto es una hermosa flor. Simbólicamente implica que no importa por cuanta fealdad y sufrimiento esté rodeada una persona si es capaz de crecer en espíritu —pureza de espíritu— para ayudar a los demás;¹²² y por otro, se asocia con la inmortalidad, perfección y verdad. El significado literal de flor de loto es “amor que se ha ido muy lejos”.¹²³ Al inicio de la película esta forma hace su primera aparición gráfica en una base espacial en la Luna con la forma de una flor que se abre (Fig. 82), luego se explicita que la actriz las cultiva en su patio y que la casa productora de *Genya* lleva el nombre ‘Loto’.

Un elemento que parece ser simple subterfugio —los terremotos— en verdad indica hechos trascendentales en la vida de *Chiyoko* y de *Genya*. Es símbolo de cambios, inicios o rupturas. Ocurren cinco durante toda la película y cuatro específicamente durante la vida de la actriz, siendo el último el más devastador de todos.

El primero (Se sucede en el presente): Comienza justo antes del viaje de *Genya* a la casa de la actriz para la entrevista.

El segundo y 1^{ro} de *Chiyoko* (Sucede en analepsis): La actriz nace durante el terremoto de Tokyo,¹²⁴ lo que se muestra con fotografías y una *voz en off*.



Fig. 78 Chiyoko a punto de suicidarse, en la pared una grulla pintada.



Fig. 79 Chiyoko de *Geisha*, en el ropero una grulla sobre las ramas de un árbol.



Fig. 80 Secuencia del camión, con una profusión del simbolismo de la grulla.

122. En las pinturas y esculturas Buda usualmente está sentado o de pie sobre una flor de loto.

123. Nuku Nuku dash DVD, Vol. 1 cap. #3

124. *Kantō Daisinsai* (関東大震災). Septiembre 1 de 1923, 11:28 a.m. La fecha da la edad de *Chiyoko*, 78 años.

El tercero y 2^{do} de **Chiyoko** (Presente): Cuando ella recibe el regalo que le entrega **Genya**.

El cuarto y 3^{ro} de **Chiyoko** (Analepsis): Durante la filmación de una película espacial, cuando un joven **Genya** salva a la actriz de una tramoya que cae.

El quinto y 4^{to} de **Chiyoko** (Presente): Casi al final de la entrevista ocurre el último y **Genya** vuelve a salvarla de unos maderos que caen del techo. Son cuatro en total los relacionados con la actriz. En Japón el número cuatro (*shi*/四) se pronuncia igual que la palabra muerte (*shi*/死) por lo que se le considera de mala suerte y es precisamente el cuarto terremoto el que, de manera subliminal, anuncia su muerte.

La línea del tiempo mezcla presente y pasado en el relato de la carrera en el cine de la actriz **Chiyoko Fujiwara** y la historia que cuenta al documentalista **Genya Tachibana** plasma los motivos de la desaparición repentina de la estrella de la pantalla.

En la gráfica preparada para establecer la línea del tiempo (Fig. 83 y 84) se aprecia cómo jugó el director en su elaboración, pues tanto el tiempo presente como las analepsis transcurren de forma lineal. Si se toma el inicio de la película como punto 0, se ve que las analepsis llevan de forma ordenada del nacimiento de **Chiyoko** hasta aquel momento, mientras que en el presente van del punto 0 al momento de su muerte.



Fig. 81 Secuencia dentro de la casa de Chiyoko, donde se aprecian las diferentes representaciones de las vetas de la madera.

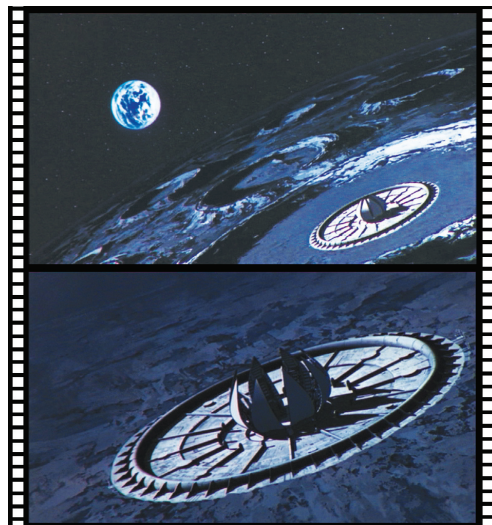


Fig. 82 Secuencia de base lunar y su gran parecido a una flor de loto.

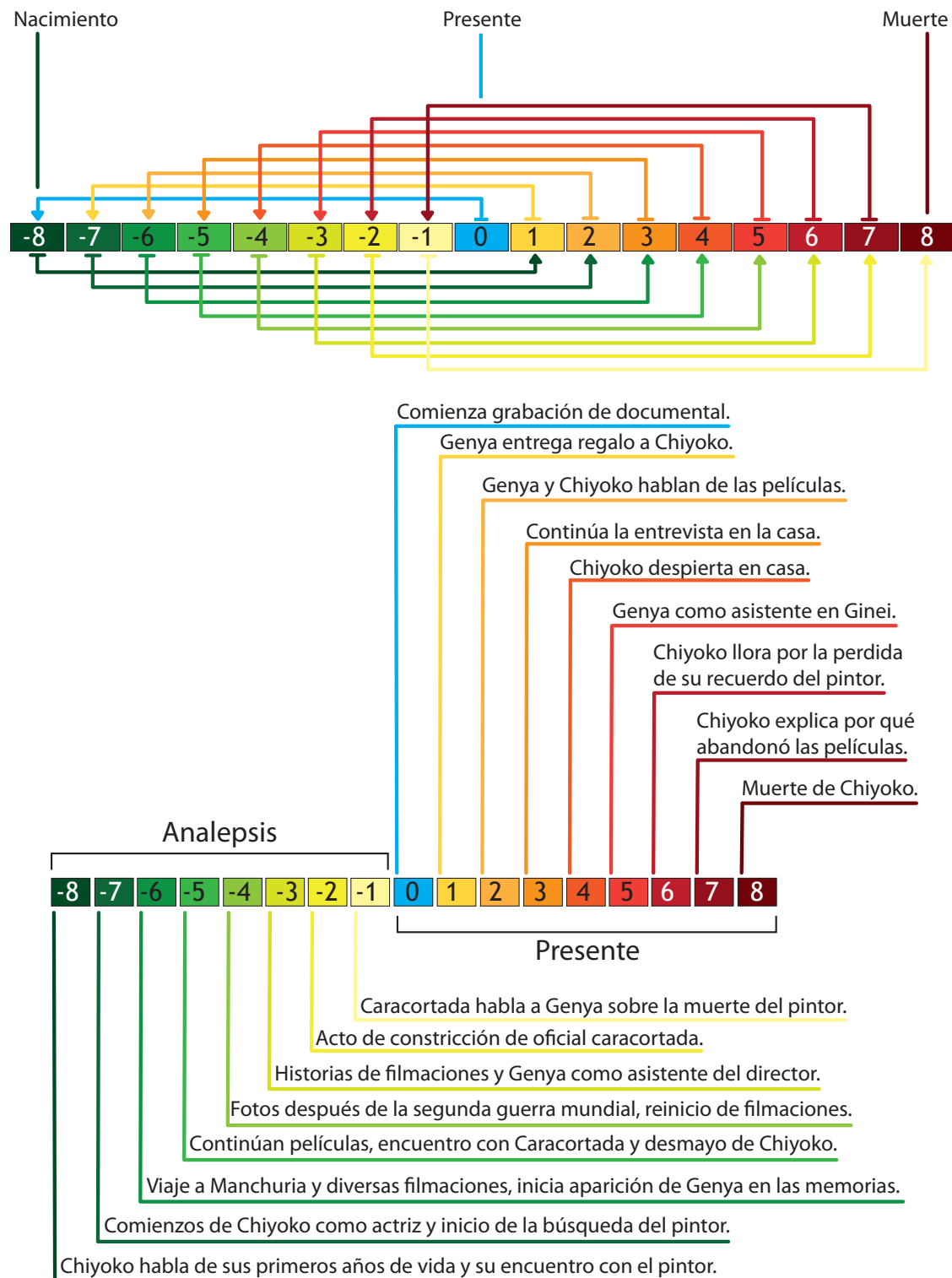


Fig. 83 Explicación visual de como se maneja el tiempo en *Millennium Actress*.

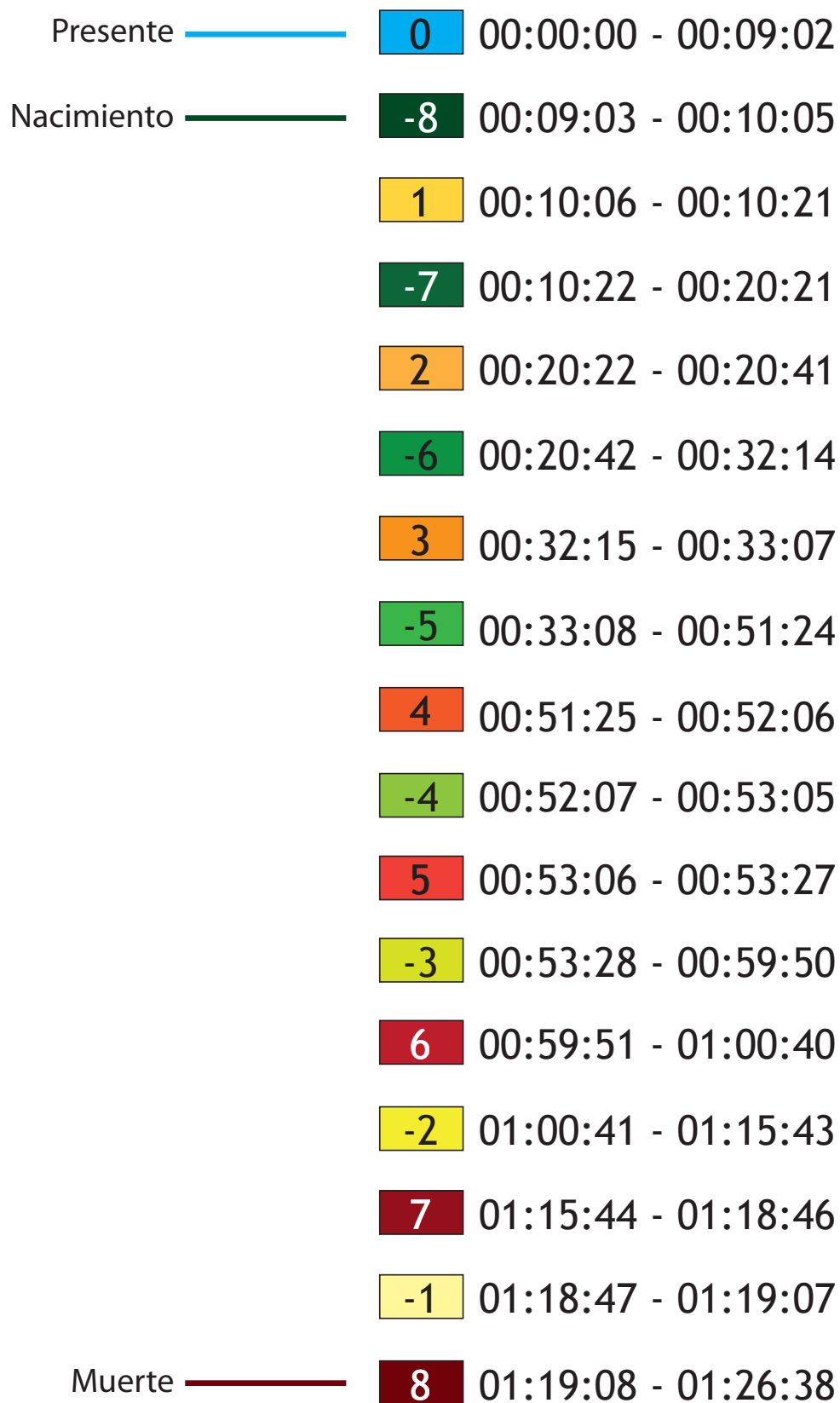


Fig. 84 Los números indican horas, minutos y segundos, en orden cronológico. El tiempo está tomado desde el inicio de la película con los créditos de entrada hasta los créditos de salida.

En la gráfica se aprecia la forma en espiral, aunque esto pareciese más por efecto del diseño dado, hay que recordar un detalle importante: en su lecho de muerte, **Chiyoiko** consuela a **Genya** diciéndole que no esté triste, ya que ella inicia su búsqueda nuevamente (1h:20m:09s). Kon ha parafraseado a Vico¹²⁵ de una forma sublime, ha hecho una historia en espiral, de la cual se es testigo sólo del inicio, pero se sabe —por el ímpetu o terquedad de la protagonista— que esta se reinicia ahora de forma diferente.

Como sucede en la realidad, la espiral no regresa al punto inicial de la acción, como lo plantea Gaudreault cuando habla sobre algunas películas (Gaudreault, 1995: 26). Por otra parte, como metáfora recuerda a un ciclo de animación que hace que el movimiento sea infinito. Aunque la protagonista muere, el espectador siente que la búsqueda no ha terminado, que podría ser el inicio de otra narrativa diferente pero basada en la misma búsqueda. Esta no es la única espiral. La secuencia escogida para ejemplificar el montaje poético de la obra finaliza con un plano subjetivo del cielo nocturno estrellado, que lleva a la base lunar y que en un principio **Genya** reproduce en una videocasetera, mientras que ahora termina siendo la puesta en escena de la película que se filma. Además de esta singular forma de narración, Kon presenta un *raccord* de miradas que además de trascender en el tiempo, es hecho por el mismo personaje; **Chiyoiko**. (Fig. 85)

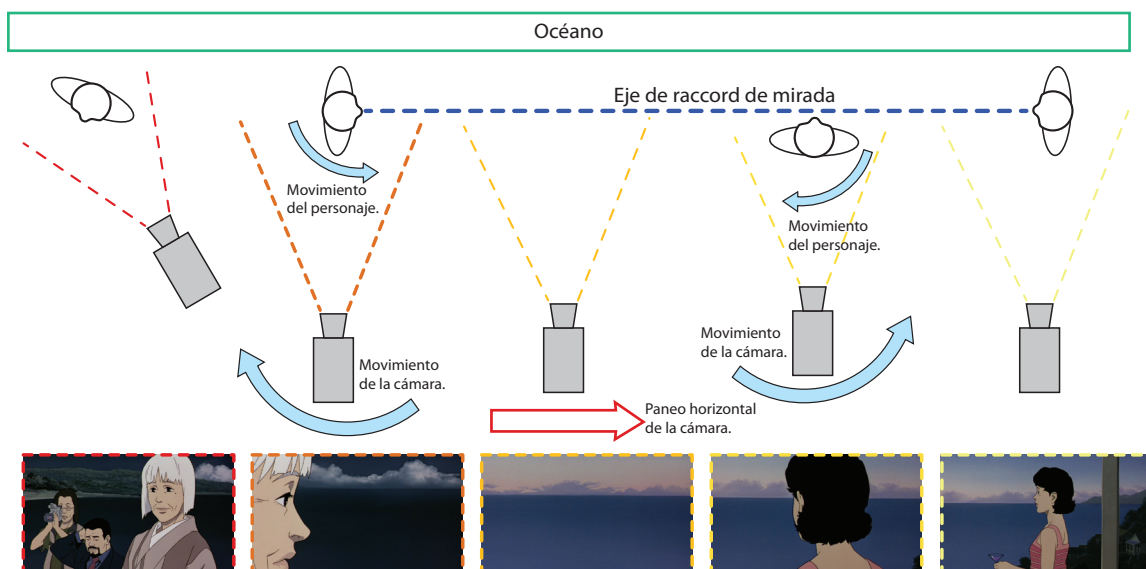


Fig. 85 Explicación visual del *raccord* de mirada creado para Millennium Actress.

116. “La historia no se repite, no son ciclos cerrados, más bien una espiral creciente que crea nuevos elementos” Escrito del siglo XVIII de Giambattista Vico en su “Principios de una ciencia nueva en torno a la naturaleza común de las naciones.” <http://perso.wanadoo.es/teresapastor/antrop/autores/vico.htm> [Última Consulta: 10 de octubre 2011]

En verdad, Kon juega con dos líneas narrativas, a saber: La creación de un documental por **Genya** sobre una famosa actriz japonesa que inesperadamente desapareció del escenario y la historia —que se va desarrollando poco a poco— de la actriz en su búsqueda del amor, que embebió y determinó su vida y obras. La narración se presenta desde tres puntos de vista: el de la cámara como narrador omnisciente que es con el que se inicia el relato en el presente, luego continúa con **Chiyoko** como personaje narrador de las analepsis y finalmente **Genya**, también como personaje narrador, quien descubre al público el destino del pintor.

El elemento principal y motivador de la historia es una llave que **El Pintor** ha dejado y que **Chiyoko** guarda con la esperanza de entregarla a su dueño. Indica la unión entre ambos, es el recordatorio de la lealtad de **Chiyoko** al primer amor; pero cuando la llave desaparece, se desvanece el recuerdo. Esta vía simboliza la liberación de los recuerdos y los sentimientos de **Chiyoko**. En palabras de **El Pintor**, “Es la llave de lo más importante que existe” (16m:23s), obvia alusión al amor.

Otro de los rasgos estilísticos del cine de Kon es el uso sistemático de las metáforas. Secuencias como la demolición del estudio *Ginei* al principio de la película representa el fin de una era, los últimos momentos de una época que tuvo un significado especial; así como al final lo que se ofrece es la representación del fin de la actriz, que también cierra la era del estudio con su desaparición física.

¿Por qué el movimiento de **Chiyoko**, siempre corriendo? Aunque puede ser la representación simplista de la búsqueda, al aparecer junto con la imagen de lo que se asemeja a una rueda de carruaje en primer plano sobre ella es un homenaje a la película “El hombre del carrito” (Fig. 86) y hace referencia junto a la rueda de la anciana, al inexorable transcurrir del tiempo, (Fig. 87) simbolismo que luego se repetirá. Final-

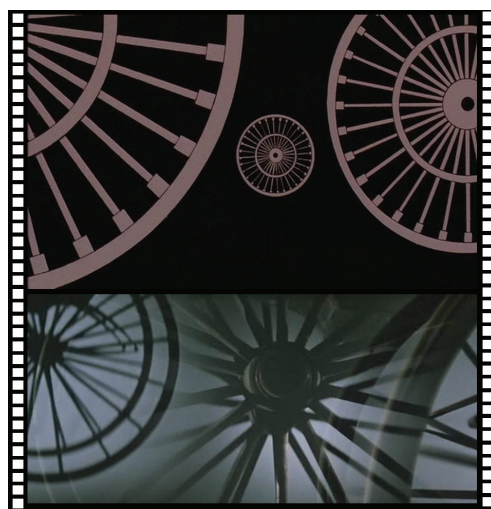


Fig. 86 fotograma de la película “*El hombre del carrito*” que Kon recrea en *Millennium Actress*.



Fig. 87 Se utiliza la rueda de la rueca como metáfora del tiempo que transcurre.

mente, el significado de la anciana se revela al ver su reflejo sobre el cuadro de la joven **Chiyoko**. Ambas son la misma persona en dos épocas diferentes, en la juventud y en la vejez, (Fig. 88) siendo este último estado el que **El Pintor** jamás reconocería, ya que la imagen que tendría en su mente es la de **Chiyoko** joven.

En lo que se podría llamar un desenlace al eterno devenir, el espectador descubre que **el Pintor** ha muerto, gracias a **Gen-ya** quien revela que **El oficial Caracortada** le mató años atrás y esto lo refuerza con sus palabras “Chiyoko ha estado persiguiendo una sombra” (1h:18m:42s). Es decir, la vida de la actriz ha sido una ilusión y sus películas una metáfora de su vida.

Kon se vale del uso del color para reforzar la conformación de diversos planos y dimensiones temporales. Para los recuerdos de la actriz utiliza una paleta especial, sus memorias de la vida se muestran en blanco y negro con algunos colores específicos y con poca o nula animación según el valor asignado. Pero los que son trascendentales para la narración se manifiestan con colores lavados en los personajes y con fondos casi o sin ningún color, que dan la sensación de una película antigua y constituyen una clave importante. A su vez, los de su actuación en películas se revelan con colores brillantes.

La secuencia del encuentro entre **Chiyoko** y **El Pintor** reproduce la escenografía con colores completamente lavados, casi grises, que podría atribuirse al paisaje nevado. En tanto que la actriz y **El Pintor** muestran mayor

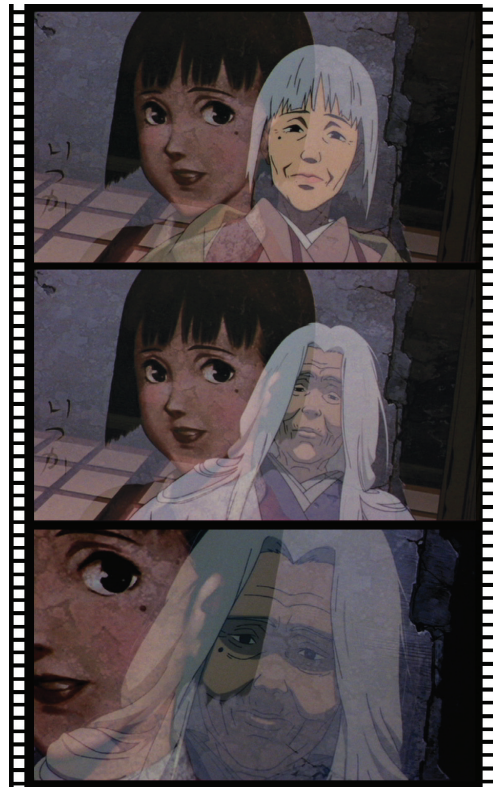


Fig. 88 El reflejo de Chiyoko sobre el cristal muestra su temor de no ser reconocida.



Fig. 89 El pintor y Chiyoko se encuentran.



Fig. 90 Torii al extremo izquierdo de la imagen, resalta por su color rojo.

colorido, (Fig. 89) pero en realidad alude a que los personajes son lo importante, no el paisaje. Sin embargo, en esta misma toma se resalta un *torii* color rojo como connotación importante de la religiosidad japonesa. (Fig. 90)

Cuando introduce a los documentalistas *Genya* y *Kyoji* dentro de los recuerdos de *Chiyoko* como espectadores que observan la acción, se mantiene la tonalidad real de los colores, pues ellos son los testigos de la historia (Fig. 91). O sea, son el presente dentro del pasado, mientras que la idealización de *Chiyoko* de estar junto a *el Pintor*, brota con colores vivos, pero no es real sino la imaginación y el deseo de la actriz.

En el momento en que *El Pintor* es descubierto y escapa, *Chiyoko* corre para alcanzarle en la estación del tren. La secuencia comienza a ganar color en el andén. Tanto los fondos como las personas tienen tonos que podrían llamarse naturales, pero al final se infiere que lo sucedido es parte de una película.

Con este patrón Kon diferencia la vida de *Chiyoko* de sus actuaciones. No obstante, este patrón surge cuando el espectador ha visualizado la película dos o más veces, por lo que se puede inferir que se desea mantener al público en estado de duda sin estar seguro de si lo que ve es una ensoñación, un recuerdo de la vida cotidiana o una película de la actriz.

El medio que utiliza *Chiyoko* para avanzar cambia con frecuencia, nuevamente una metáfora gráfica del pasar del tiempo, de un caballo a un carruaje. En el fondo un tren adelanta a la actriz que va en un carruaje tirado por un hombre. A su lado un carro la adelanta, mientras que el contexto es iluminado por los cerezos en flor. La flor de cerezo encarna la fugacidad de las cosas, el concepto japonés del *mono no aware*: la belleza de las cosas frágiles, transitorias —concepto ya explicado en el primer capítulo—. (Fig. 92)

En la secuencia en que *Chiyoko* habla con su madre se pasa, por medio de un *jump cut* parecido a los vistos en *Perfect blue*, a un plató con el mismo decorado en el que se en-



Fig. 91 Genya y Kyoji con colores normales contra los lavados del fondo.

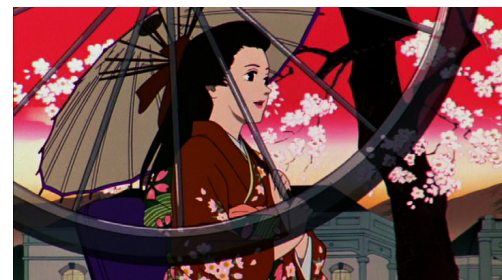


Fig. 92 Chiyoko avanza pasando frente a los cerezos en flor.

Imagen	Descripción	Diálogo
	Plano entero, entrada casa de madre de Chiyoko. <u>Corte</u>	Chiyoko: ¡Ya estoy en casa!
	Plano de detalle, fotos de pretendientes de Chiyoko. <u>Corte</u>	
	Plano medio corto, rostro de Chiyoko. <u>Corte</u>	C: ¡Te he dicho que les digas que no!
	Plano entero, madre y Chiyoko se sientan a conversar. <u>Corte</u>	Madre: ¡No vas a ser 'La Madona' para siempre sabes!
	Plano medio corto, rostro de madre de Chiyoko. <u>Corte</u>	M: ¡La felicidad de una mujer viene de formar un hogar!
	Plano medio corto, rostro de Chiyoko. <u>Corte</u>	C: Pero yo tengo...
	Plano entero, madre y Chiyoko sentadas conversando. <u>Corte</u>	M: Los rebeldes anti-gubernamentales fueron liberados hace tiempo
	Plano de detalle, retrato de Chiyoko hecho por el pintor. <u>Corte</u>	M (off): ¡Él ni siquiera ha venido a verte! C (off): ¡No!

	Plano medio corto, rostro de Chiyoko.	C: ¡Yo voy con él!
	Plano medio corto, rostro de madre de Chiyoko.	M: ¡Ni siquiera sabes si está vivo o muerto!
	Plano medio corto, rostro de Chiyoko.	C: ¡Está vivo, lo sé! M (off): ¡No vas a ser joven para siempre! C: ¡Nos prometimos que nos encontraríamos!
	Plano medio corto, rostro de Eiko actuando como madre de Chiyoko.	Eiko: ¡Estas demasiado vieja para esos sueños de niña!
	Plano medio corto, rostro de Chiyoko.	SFX: Ruido de rueda
	Primer plano, rostro de Eiko, reflejo de la vieja de la rueda en el vidrio.	SFX: Ruido de rueda
	Plano medio corto, rostro de Chiyoko.	C: Grito de susto
	Plano entero de actrices en el set de filmación.	Director: ¡Corte!

Fig. 93 Salto de locación, de la vida de Chiyoko a su papel de actriz.

cuentra actuando con **Eiko** en una filmación, lo que reafirma a **Eiko** como figura materna. (58m:26s) (Fig. 93)

En la medida en que el relato conjuga diferentes fórmulas narrativas, el montaje alterna procedimientos del montaje continuo con segmentos cercanos al ‘cine poesía’, pues aunque la historia es lineal, las escenas cambian constantemente. Las analepsis y el tipo de montaje hecho pueden crear cierta confusión en el espectador, ya que está basado mayoritariamente en cortes del pasado de **Chiyoko** —como actriz y en la vida real— y se dan al igual que en **Perfect Blue** sin previo aviso. El propio **Kyoji** queda atrapado en este juego desde el principio en la secuencia del andén, cuando se oyen sus exclamaciones de sorpresa al darse cuenta de que la narración que él escucha —y el público ve— es de una película y no de la vida real de la actriz.

Este fue el primer *anime* de Kon creado por computadora en su totalidad, los fondos fueron hechos en Photoshop, mientras que los personajes en Illustrator y para el montaje utilizó Premiere. La locución se añadió grabada digitalmente al igual que la musicalización. A partir de entonces, Kon emprendió el tratamiento de ideas más complejas aprovechando las posibilidades de las nuevas tecnologías.

En esta película inicia el juego de lo que he bautizado como ‘El universo de Kon’. Esto es, hacer referencias gráficas mínimas, un guiño u homenaje a sus creaciones anteriores y, en adelante, reiterarlas como parte importante de la personalidad de sus películas. Es el universo de sus obras, que no termina con cada una de ellas, sino que se expande abarcándolas a todas mediante el uso y repetición de personajes, lugares y objetos de sus creaciones anteriores. El primer guiño se aprecia entre los desechos del estudio *Ginei*, donde durante algunos segundos aparece una máscara blanca. Los espectadores de **Perfect blue** la reconocerán, es la que se mancha de sangre en el asesinato del fotógrafo. (Fig. 94)

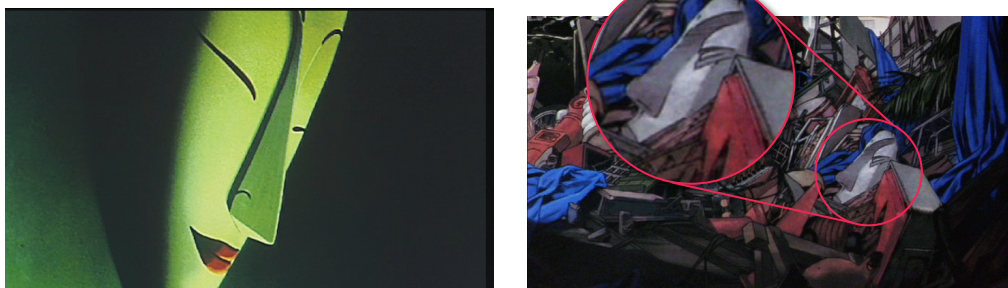


Fig. 94 Máscara que apareció en **Perfect Blue**, la reutilización de elementos se convertirá en la firma del director.

La constante será exponer parte de la iconografía de sus películas anteriores, pasando algunas escasos segundos en la pantalla y otras veces reutilizando personajes. Sobre el por qué sólo se pueden hacer conjeturas, pareciera que estos pequeños detalles sirven como elementos de cohesión que hablan de un gran todo. Según esta hipótesis, sus creaciones no serían entes separados de un mundo físico, sino apelaciones a un devenir social que se entremezcla con el pasado y presente de Japón, mostrando la estrecha conexión entre las acciones humanas y el universo.

En *Millennium Actress*, los lugares exóticos han sido parte de los recuerdos de *Chiyoko*, pero la historia de su vida y de sus entrevistadores transcurre dentro del área geográfica de Tokyo y el Hokkaido natal de Kon. Con el alejamiento de lugares inexistentes o imaginarios resalta la ‘realidad’ de lo que narra.

Para el público occidental el final de *Millennium Actress*, con la muerte de la protagonista, puede parecer triste o pesimista, pero debe recordarse que la acción heroica —en este caso la búsqueda— para los ojos orientales es la esencia que define al personaje. Independientemente del fin que sus acciones tengan, el hecho de que esté dispuesto a acometerlas es lo determinante.

“El héroe japonés está definido por su motivación. El héroe ideal no es sólo bravío y dispuesto al sacrificio sino también desinteresado y despreocupado de las ganancias personales o sobrevivencia... ...Perder y no ganar nada confirma el altruismo y hace de su sacrificio algo más trágico.”¹²⁶

Respecto al montaje, en varias películas Kon utiliza referencias cinematográficas directas e indirectas, animadas o en fotos en las analepsis. Es decir, recurre al montaje para que el mensaje llegue al público no sólo por la vía visual, sino también por la emotiva. Un ejemplo de montaje narrativo es la secuencia del final del pintor, lograda con una analepsis de *Genya*, que inicia en el tiempo 1h:18m:05s y tiene una duración de 1m:34s.

126. Levi, Antonia. *Samurai from outer space: Understanding Japanese Animation*. Chicago, IL. Open Court. 1996. Pág. 67

La secuencia de montaje poético escogida es más larga que la anterior, su intención expresiva es excelente, ya que el ordenamiento de las tomas más la utilización de la música produce en el espectador esperanza de que la actriz encontrará a su amado. Se inicia en una analepsis —con los recuerdos de **Chiyoko** en el estudio— y mediante cortes salta a otras analepsis de sus propios recuerdos, intercalándolas con su recuerdo principal. Esta inicia en el tiempo 1h:03m:41s y tiene una duración de 9m:06s. (Fig. 95)

La descripción de la secuencia mencionada comienza con una conversación entre **Chiyoko** y **El oficial caracortada**. Rápidamente cambia a un fondo musical con algunos efectos de sonido (SFX). Se escucha la voz en off de **El pintor** leyendo la carta que le escribió a la actriz y en algunas secuencias de las películas rememoradas las voces de **Genya** y **Chiyoko**. El montaje distingue entre los recuerdos de la persona y los de la actriz, los primeros se suceden mediante disolvencias y los otros por cortes que cambian entre sus diversos roles.





Imagen	Descripción	Diálogo
	Plano medio corto de cuerpo de Caracortada, paneo vertical hacia arriba que termina en el mismo plano en el rostro del personaje. <u>Corte</u>	SFX: Pasos.
	Plano medio corto, rostro de Chiyoko asombrada. <u>Corte</u>	Chiyoko (SFX): Gemido de asombro.
	Primer plano de Genya (joven y viejo) y Kyoji. <u>Corte</u>	Genya (SFX): Gemido de asombro.
	Plano americano de Chiyoko, sobre el hombro de Caracortada. <u>Corte</u>	Caracortada: Usted es la Srta. Chiyoko Fujiwara, ¿Cierto?. Chiyoko: ¿Qué quiere usted ahora?.

Imagen	Descripción	Diálogo
	Plano entero de Chiyoko y Caracortada. <u>Corte</u>	Cc: Lo siento...Usted me ha reconocido, verdad. C: ¡Vayase!.
	Plano medio corto, Caracortada. <u>Corte</u>	Cc: Estoy seguro que usted me odia. Fui tan malo, como aquellos a los que serví en el abuso del poder...
	Plano medio corto, Chiyoko. <u>Corte</u>	Cc (off): Estoy en un viaje de expiación...
	Plano medio corto, Caracortada. <u>Corte</u>	Cc (off): ...Por mis pecados durante la guerra.
	Plano entero de Chiyoko y Caracortada, él avanza hacia ella. <u>Corte</u>	Cc (off): Un pintor al que detuvimos por crímenes del pensamiento dejó esto para usted.
	Plano de detalle de sobre de carta. <u>Corte</u>	Cc (off): Dijo que estaba en deuda con usted y quería darle las gracias.
	Primer plano de Chiyoko. <u>Corte</u>	Chiyoko (SFX): Suspiro.
	Plano de detalle de sobre de carta mientras Chiyoko lo abre. <u>Corte</u>	SFX: Sobre que se rompe.
	Plano entero de Caracortada que se arrodilla pidiendo perdón. <u>Corte</u>	Cc (off): Estoy verdaderamente arrepentido.
	Plano medio corto de Chiyoko que tiembla. <u>Disolvencia</u>	SFX: Gemido de Chiyoko.











Imagen	Descripción	Diálogo
	Plano general del pintor. <u>Disolvencia</u>	SFX: Ruido del viento.
 	Plano medio corto, rostro de Chiyoko. Paneo horizontal hacia la derecha, Chiyoko corre hacia las escaleras. <u>Corte</u>	SFX: Suspiro de Chiyoko. <u>Inicia Música.</u> Esposo/Director: ¡Chiyoko!.
	Plano medio de Genya (joven y viejo) y Kyoji que corren tras la actriz. <u>Corte</u>	Genya(SFX): Grito de asombro.
	Plano medio de Genya que se detiene a ver a la versión joven de él. <u>Corte</u>	
	Plano entero, Genya y Oficial caracortada. <u>Corte</u>	
 	Plano entero, Chiyoko sale de los estudios corriendo. Paneo horizontal de Iz a De que sigue a Chiyoko mientras corre por los estacionamientos. <u>Corte</u>	SFX: Ruido de puerta. SFX: Ruido de Lluvia. C(SFX): Respiración agitada.
	Plano americano, Chiyoko corre bajo la lluvia. <u>Corte</u>	SFX: Ruido de Lluvia. Pintor (off): Me molesta el no haber podido agradecerte...
	Primer plano, Chiyoko corre bajo la lluvia. <u>Corte</u>	P (off): Quisiera verte, pero esta guerra...

Imagen	Descripción	Diálogo
	Plano entero, Chiyoko corre pasando a unos escolares.	P (off): Se hace más intensa día tras día
	Plano de situación, subjetiva desde un auto.	SFX: Ruido de motor de auto. P (off): Cuando se acabe la guerra y regrese la verdadera paz...
	Primer plano, Chiyoko sentada dentro de un auto.	P (off): ...Iré a mi hogar en Hokkaido y terminaré esa pintura.
	Plano de detalle, subjetiva de llave.	
	Primer plano, Chiyoko con cara de asombro.	
	Plano entero, Chiyoko corre entre los autos.	SFX: Ruido de bocinas. SFX: Ruido de Lluvia.
	Plano medio corto y paneo vertical hacia arriba que termina en el rostro.	P (off): Algún día me gustaría enseñarte las estrellas de ese cielo increíblemente estrellado... ...Cómo prometí que haría.
	Plano general, Chiyoko corre entre la gente.	SFX: Ruido de Lluvia. SFX: Ruido de pisadas.
	Plano entero, Chiyoko baja escaleras corriendo y resbala.	C (SFX): Grito.




Imagen	Descripción	Diálogo
	Plano medio, Chiyoko en el suelo. <u>Corte</u>	SFX: Ruido de golpe.
	Plano de detalle, llave cae al suelo. <u>Corte</u>	SFX: Ruido de llave al chocar con el suelo.
	Plano medio corto, Chiyoko mira hacia la llave. <u>Corte</u>	P (off): ¿Esto?
	Plano medio en picado, del pintor. <u>Corte</u>	P: Es la llave de la cosa más importante que existe.
	Plano medio corto, Chiyoko mira la llave. <u>Corte</u>	
	Plano medio corto de Chiyoko. <u>Corte</u>	C: ¿La cosa más importante?
	Plano medio corto, Chiyoko se levanta. <u>Corte</u>	C (SFX): Respiración agitada.
	Plano americano, Chiyoko corre para alcanzar el tren. <u>Corte</u>	SFX: Silbato de salida del tren.
	Plano medio corto, Chiyoko corre tras el tren. <u>Corte</u>	C (SFX): Respiración agitada.
	Plano americano, Chiyoko corre para alcanzar el tren. <u>Corte</u>	C (off): Dame hasta mañana.





Imagen	Descripción	Diálogo
	Plano de detalle, promesa de Chiyoko y el pintor. <u>Corte</u>	C (off): ¿Lo prometes?
	Plano medio, Chiyoko corre. <u>Corte</u>	C (SFX): Respiración agitada.
	Plano medio, Chiyoko y el pintor tropiezan. <u>Corte</u>	
	Plano medio, Chiyoko entra en mazmorras. <u>Corte</u>	
	Plano medio, Chiyoko sale de refugio de bombas. <u>Corte</u>	
	Plano entero, Chiyoko corre por la nieve. <u>Corte</u>	
	Plano medio, Chiyoko corre entre la gente. <u>Corte</u>	
	Plano medio corto, Chiyoko corre mientras nieva. <u>Corte</u>	
	Plano de detalle, piernas de Chiyoko. <u>Corte</u>	
	Plano americano, Chiyoko corre por la nieve. <u>Corte</u>	











Imagen	Descripción	Diálogo
	Plano medio corto, Chiyoko corre tras el tren. <u>Corte</u>	C (SFX): Respiración agitada.
	Plano entero, Chiyoko pisa un charco de agua mientras corre. <u>Corte</u>	C (SFX): Grito de susto.
	Plano entero, Chiyoko corre y tropieza con alguien. <u>Corte</u>	
	Plano entero, Chiyoko tropieza en estación del tren. <u>Corte</u>	Persona (SFX): Grito de golpe. C (SFX): FIN Respiración agitada.
	Plano medio corto, Chiyoko descansa recostada a la pared. <u>Disolvencia</u>	Loc. off: Última llamada para el “expreso de cielo y nieve” de las 7:37...
	Plano medio corto de Chiyoko. <u>Corte</u>	SFX: Timbre de salida.
	Plano medio corto, Chiyoko descansa recostada a la pared. <u>Corte</u>	Loc. off: ...Abordando por la plataforma 12.
	Plano entero, Chiyoko sube hacia el andén. <u>Corte</u>	SFX: FIN Timbre de salida.
	Plano de situación, máquina del tren. <u>Corte</u>	SFX: Ruido de tren.
	Plano medio corto, Chiyoko en ventana, detrás pasan chicas hablando. <u>Disolvencia</u>	Chica: ¡Cuéntanos, estás enamorada de alguien!. SFX: FIN Ruido de tren.






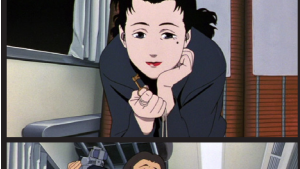
Imagen	Descripción	Diálogo
	Plano medio corto, Chiyoko con amigas del colegio. <u>Corte</u>	Chicas: ¡El primer amor!
	Primer plano, reflejo del rostro de Chiyoko viendo la luna. <u>Disolvencia</u>	P (off): No hasta mañana...
	Plano de situación, luna en ventana de cobertizo. <u>Corte</u>	P (off): Con la décimo cuarta noche...
	Plano medio del pintor. <u>Corte</u>	P: ...Todavía hay un mañana...
	Plano medio de Chiyoko. <u>Disolvencia</u>	P: ...Y esperanza.
	Plano medio, Chiyoko mira la llave. Paneo vertical sigue a Chiyoko que se incorpora, Genya y Kyoji en el fondo.	SFX: Ruido de derrape del tren.
	<u>Corte</u>	Kyoji: ¿Bandidos de nuevo?! Genya: ¡Idiota!
	Plano de detalle, ruedas del tren frenando. <u>Corte</u>	SFX: Ruido de golpe del tren.
	Plano medio, Chiyoko se golpea con el asiento del frente. <u>Disolvencia</u>	SFX: Ruido de golpe de Chiyoko con asiento. SFX: FIN Ruido de derrape del tren.
	Plano medio corto, vieja de la rueca. <u>Disolvencia</u>	SFX: Ruido de rueca.











Imagen	Descripción	Diálogo
	Primer plano, rostro de Chiyoko. <u>Corte</u>	Loc. off: Atención pasajeros...
	Plano medio, Chiyoko se levanta y corre. <u>Corte</u>	Loc. off: El tren se detendrá por unos momentos debido a un deslave sobre la vía..
	Plano entero, Chiyoko llega a la puerta del tren. <u>Corte</u>	
	Plano entero, Chiyoko choca contra la puerta de la cárcel. <u>Corte</u>	SFX: Ruido de choque. C: ¡Abran la puerta!.
	Plano medio corto, Chiyoko golpea la puerta.	SFX: Toque en la puerta.
	Plano entero, Chiyoko salta a la grava.	C (SFX): Gemido
	Plano entero, Chiyoko corre, seguida por Genya y Kyoji. <u>Corte</u>	Loc. off: ¡Hay buses en camino, los empleados del tren les guiarán a la autopista.
	Plano entero, Chiyoko corre por el bosque. <u>Corte</u>	C (SFX): Respiración agitada.
	Plano medio corto Chiyoko corre por el bosque. <u>Corte</u>	
	Plano de situación, luna en el cielo es cubierta por árboles.	Vieja (off): Risa maligna.









Imagen	Descripción	Diálogo
		Vieja (off): Risa maligna.
	Plano americano, Chiyoko sigue corriendo, vieja en el fondo.	V (off): ¡Pobre tonta!, no puedes escapar del destino.
	Primer plano, Chiyoko corre.	V (off): ¡Te quemarás para siempre en las llamas del amor eterno!.
	Plano medio Chiyoko corre por el bosque.	C: ¡¿Kyoto?!
	Primer plano Chiyoko a caballo.	SFX: Galope de caballo. C: ¡Iré por él!
	Primer plano, Chiyoko corre por el pueblo.	C: ¡Espera!
	Plano medio, Chiyoko corre por la ciudad.	
	Plano medio corto, Chiyoko tropieza.	C (SFX): Grito de susto.
	Plano medio, Chiyoko corre por pasillo hacia la prisión.	C: ¡Espera!
	Plano entero, Chiyoko corre por el pueblo.	

Imagen	Descripción	Diálogo
	Primer plano Chiyoko habla con el pintor. <u>Corte</u>	P (off): Guárdala hasta que nos reencontremos
	Primer plano Chiyoko a caballo. <u>Corte</u>	SFX: Galope de caballo.
	Plano medio, Caracortada lleva al pintor a la cárcel. <u>Corte</u>	SFX: Rechinar de metal.
	Primer plano, Chiyoko corre por el bosque. <u>Corte</u>	
	Primer plano Chiyoko ve al pintor irse.	
	Plano medio, Chiyoko en el suelo. <u>Corte</u>	C: ¡Tenga piedad!.
	Plano de detalle, puertas se cierran. <u>Corte</u>	SFX: Golpe de metal.
	Plano medio samurai sin cabeza en el suelo. <u>Corte</u>	
	Plano medio corto, Chiyoko se tapa los ojos y llora. <u>Corte</u>	C: ¡Está vivo, lo sé!
	Plano medio corto, Chiyoko corre por el bosque. <u>Corte</u>	C: ¡Voy a encontrarlo!






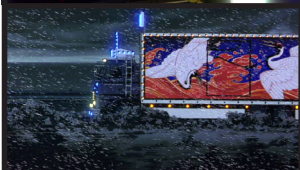


Imagen	Descripción	Diálogo
	Plano medio corto, Chiyoko en prisión. <u>Corte</u>	C: ¡Lo amo cada día más!
	Primer plano, Chiyoko corre por el bosque. <u>Corte</u>	
	Plano entero, Chiyoko cae por una pendiente y termina en la carretera. <u>Corte</u>	SFX: Sonido de bocina de camión, chirrido de llantas frenando.
	Plano entero, Chiyoko frente a camión. <u>Corte</u>	SFX: Sonido de freno de aire.
	Primer plano, Chiyoko trata de ver sobre las luces. <u>Corte</u>	
	Plano entero, Genya y Kyoji en camión. <u>Corte</u>	G: ¡No parece que haya salido a caminar, madam, suba! K: ¡Este papel si le queda jefe!
	Plano de situación, camión avanza mientras nieva. <u>Corte</u>	G: ¡Déjelo en mis mano!
	Plano medio, Genya, Kyoji y Chiyoko en el camión. <u>Corte</u>	G: ¡Hokkaido o muerte!
	Primer plano reflejo de Chiyoko en la ventana, cambia a fondo de túnel. <u>Disolvencia</u>	
	Plano de situación de túnel, avanza a la salida y termina en color blanco que llena la pantalla.	










Imagen	Descripción	Diálogo
	Disolvencia	
	Plano de situación, bus sale de túnel.	
	Corte	
	Plano medio, Chiyoko sentada en el bus.	
	Corte	
	Primer plano del rostro de Chiyoko con lentes y pañuelo.	
	Corte	
	Plano de situación, monstruo y avalancha.	SFX: Sonido de derrumbe y rugido de monstruo.
	Corte	
	Plano medio, Genya como militar, Kyoji al fondo.	G: ¡Doctora no, deténgase!. SFX: Sonido de rayos.
	Corte	
	Plano medio corto, Chiyoko como doctora, corre hacia el monstruo.	C: ¡Él me está esperando!. SFX: Sonido de rayos.
	Disolvencia	
	Plano americano, chofer del bus detenido por avalancha.	
	Corte	
	Plano general, Chiyoko camina en la nieve.	C (SFX): Respiración agitada.
	Corte	
	Plano general, Chiyoko camina en la nieve.	
	Corte	

Imagen	Descripción	Diálogo
	Plano entero, Chiyoko camina en la nieve. <u>Corte</u>	C (SFX): Respiración agitada.
	Plano medio corto picado, Chiyoko camina en la nieve. <u>Corte</u>	
	Plano entero, Chiyoko camina en la nieve y avanza hasta un plano medio en el que cae y sale de pantalla. <u>Corte</u>	
	<u>Corte</u>	SFX: Golpe seco C (SFX): FIN Respiración agitada.
	Plano entero, Chiyoko tirada en la nieve, se ven las huellas. <u>Disolvencia</u>	P (off): En ese paisaje blanco y puro...
	Primer plano, Chiyoko tirada en la nieve. <u>Corte</u>	P (off): ...Te sientes como si estuvieses en un mundo extraño y distante.
	Subjetiva del sol entre las nubes, como si fuese la luna. <u>Corte</u>	
	Plano medio, piernas de Chiyoko se hunden mientras camina. <u>Corte</u>	C (SFX): Respiración agitada.
	Primer plano, Chiyoko camina, sol como luna en el fondo. <u>Corte</u>	
	Plano medio, piernas de Chiyoko se hunden mientras camina. <u>Cortinilla</u>	

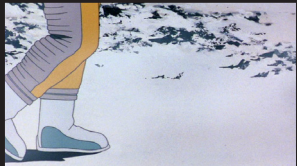

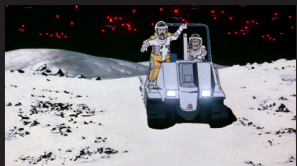
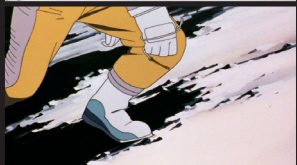

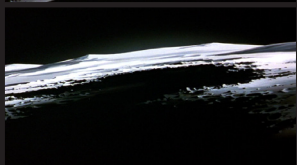



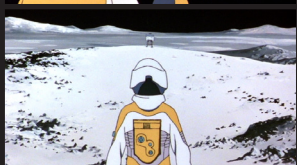
Imagen	Descripción	Diálogo
	Plano medio, piernas de Chiyoko en traje espacial. <u>Corte</u>	C (SFX): Respiración agitada.
	Plano medio corto, Chiyoko en traje espacial. <u>Corte</u>	C (SFX): FIN Respiración agitada.
	Plano entero, Genya y Kyoji en carro espacial. <u>Corte</u>	G: ¡Doctora, regrese...!
	Plano medio, piernas de Chiyoko que tropieza y se apoya en el suelo. <u>Corte</u>	G: ¡Regrese! C (SFX): Gemido de dolor. C: ¡Voy a devolverle su llave!
	Plano entero, Chiyoko sube una pendiente. <u>Corte</u>	C (SFX): Respiración agitada.
	Subjetiva de pendiente. <u>Corte</u>	
	Primer plano, Chiyoko. <u>Corte</u>	
	Plano entero, Chiyoko terminando de subir pendiente. <u>Corte</u>	
	Primer plano, Chiyoko ve algo y se detiene. <u>Corte</u>	C (SFX): FIN Respiración agitada.
	Plano medio corto picado con paneo vertical hacia arriba, Chiyoko ve cuadro...	Termina Música.











Imagen	Descripción	Diálogo
	...comienza a correr hacia este, paneo vertical hacia abajo para seguirla. <u>Corte</u>	C (SFX): Respiración agitada.
	Plano medio, Chiyoko corre hacia el cuadro. <u>Corte</u>	
	Subjetiva de acercamiento al cuadro. <u>Corte</u>	
	Plano entero, Chiyoko tropieza y sigue corriendo. Al llegar frente al cuadro se detiene.	
		
	Subjetiva del Chiyoko viendo el cuadro. <u>Corte</u>	
	Plano de detalle, pintor dentro del cuadro. <u>Corte</u>	
	Plano medio corto, Chiyoko mirando el cuadro. <u>Corte</u>	
	Plano de detalle, pintor se da la vuelta y mira a Chiyoko, comienza a despedirse. <u>Corte</u>	C: ¡Espera!
	Plano medio corto, Chiyoko se acerca al cuadro. <u>Corte</u>	C: ¡Espera!










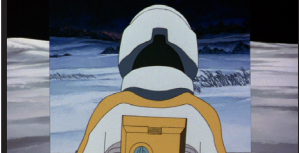
Imagen	Descripción	Diálogo
	Plano de detalle, pintor se desvanece. <u>Corte</u>	C: ¡Por favor, espera!
	Primer plano, rostro de Chiyoko. <u>Corte</u>	C: ¡Por favor, espera!
	Plano de detalle, sin el pintor. <u>Corte</u>	
	Primer plano, Chiyoko llorando, baja la cabeza y sale de pantalla. <u>Corte</u>	C: ¡Espera!
	Plano general, Chiyoko de rodillas, en el fondo carro de Genya y Kyoji. <u>Corte</u>	
	Plano medio, Genya y Kyoji en auto. <u>Corte</u>	
	Plano medio corto, Chiyoko llora, levanta la cabeza, se hace un zoom in que termina en un primer plano del rostro. <u>Corte</u>	
		
	Plano de detalle, sin el pintor, zoom out hasta plano medio corto de Chiyoko de espaldas viendo el cuadro. <u>Corte</u>	
		


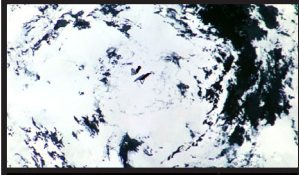

Imagen	Descripción	Diálogo
	Plano entero en vista de pájaro de Chiyoko frente al cuadro, zoom out a plano panorámico.	C: ¡Iré a donde ti, dondequiera que eso sea! (ECO)
		
	Subjetiva, cielo estrellado.	

Fig. 95 Secuencia de montaje poético en el que se intercalan diversas analepsis de las películas y la vida de la actriz.

El fondo musical tiene un gran peso. Inicia en el tiempo 1h:05m:06s y dura hasta 1h:11m:16s, seis minutos diez segundos en los que la intensidad musical llena el ambiente y termina en el momento del clímax (1h:11m:17s) dejando la sensación de soledad que siente la actriz al ver que su amado se aleja. En estas escenas la actriz siempre está corriendo, lo que otorga una gran fuerza expresiva a sus acciones y por ende al montaje. Las analepsis saltan de 'la vida real' a las películas, expresando el sentimiento de la lucha contra viento y marea de **Chiyoko** por estar con la persona amada.

Mediante el uso de metáforas y las acciones de los personajes se deja saber que la vida de la actriz está pronta a terminar. (Fig. 96)

Dos de ellas son esclarecedoras y se sitúan al final de la película: la ruptura del vidrio del cuadro de **Chiyoko** y una flor de loto en todo su esplendor. Ambas indican que ha llegado su final, que lo que sigue es su muerte. Pero las palabras de **Chiyoko** sobre recomenzar su búsqueda borran la tristeza lógica. Su muerte se representa con la metáfora del despegue del cohete que se la lleva al espacio a buscar a su amado, (Fig. 97) mientras que **Genya** y **Kyoji** la observan desde la plataforma.

Imagen	Descripción	Diálogo
	De negro disuelve a Plano medio corto de Chiyoko en camilla. <u>Corte</u>	SFX: Sirena de ambulancia.
	Plano de situación, demolición del Estudio Ginei. <u>Corte</u>	SFX: Ruido de escombros, máquina y sirena de ambulancia
	Plano entero, camión de Genya pasa frente a demolición. <u>Corte</u>	
	Plano de detalle, llavero con foto de Chiyoko joven. <u>Corte</u>	Kyoji: (Loc. Off.) Al final...
	Primer plano de Kyoji. <u>Paneo de IZ a DE</u>	K: Nunca encontró al muchacho que le dio la llave.
	Primer plano de Genya. <u>Disolvencia</u>	Genya: Ese viejo policía [refiriéndose al oficial caracortada]
	Plano medio corto de Genya joven. <u>Corte</u>	Caracortada: (Loc. Off.) El pintor...
	Plano entero, Genya y Oficial caracortada. <u>Corte</u>	Cc: Se negó a hablar hasta el final. Y lo torturé.

Imagen	Descripción	Diálogo
	Primer plano de Oficial caracortada.	Cc: Lo maté.
<u>Corte</u>		
	Plano medio corto, rostro de Genya.	G. (SFX): Gemido de asombro. K. (Loc. off): Así que Chiyoko...
<u>Disolvencia</u>		
	Plano de dos de Kyoji y Genya.	G: ...Estaba persiguiendo una sombra.
<u>Corte</u>		
	Plano Subjetivo de carretera.	
<u>Disolvencia</u>		
	Plano entero, Genya y Kyoji frente al doctor.	
<u>Corte</u>		
	Plano entero, Genya cae de rodillas frente al doctor.	
<u>Corte</u>		
	Plano de detalle de Loto florecido.	

Fig. 96 Secuencia de montaje narrativo que nos narra la suerte de El pintor, además con el fin del estudio Ginei y la flor de loto que cierra, nos queda revelada la suerte de la protagonista.

En esta creación Kon explora las anteriores obras del cine japonés, ahonda en sus raíces budistas-sintoístas y en la historia artística, cultural y bélica de Japón. En una entrevista que le fue hecha por los productores de *Dreamworks*, dijo:

“...Busqué información en muchos lugares para darle realismo a esta película, entonces me di cuenta de lo poco que conocía sobre la historia, cultura, costumbres

y modos. Era ignorante de mis propias raíces... ...Tuve que estudiar mucho en un corto período de tiempo. Al final, cuando conté los libros que había pedido prestados en la biblioteca, fueron más de seiscientos. Lo mejor que conseguí en el proceso de creación de *‘Millennium Actress’* fue conocer mucho más a fondo mi historia, cultura y raíces...”¹²⁷

Finalmente, el concepto budista *satori* parece alcanzarse al término de la película cuando *Chiyoko* emprende su último viaje con la emotiva y admirable decisión de continuar la búsqueda de su amado, pero ahora en otro estado del ser.

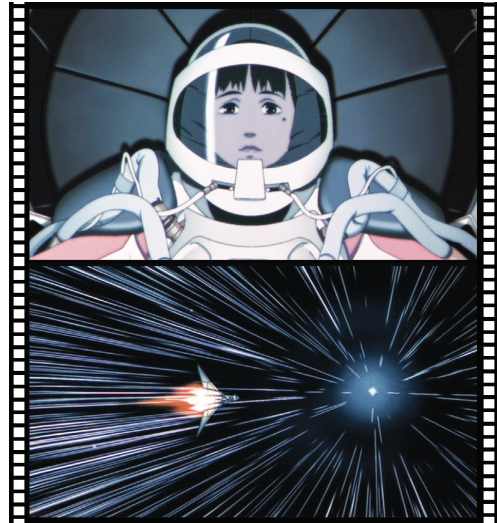


Fig. 97 Secuencia final, la búsqueda de Chiyoko por su amado continúa.

127. Entrevista hecha por *Dreamworks* al Director Satoshi Kon.

Tokyo Godfathers (2003)

Título Original:

Tokyo Gotsudofuāzāzu (東京ゴッドファーザーズ)

Duración:

1 hora 32 minutos

Director:

Satoshi Kon

Guión:

Satoshi Kon

Keiko Nobumoto

Música:

Moonriders

Keiichi Suzuki

Producción:

Madhouse Co.

4 Análisis de Tokyo Godfathers.

“Nunca se podrá acusar al director de animación japonesa Satoshi Kon de complacer a las masas. Mientras que otros maestros del anime se ocupan de fantasías épicas o futuros apocalípticos, la tercera película de Kon es una adaptación de una historia tantas veces contada sobre los sin techo y la esperanza... [Kon] hace sus animaciones como si fuese otra forma de crear una película con actores reales, resultando un estilo inigualable que es sin lugar a dudas *anime*, (donde figuran personajes muy expresivos con los rasgos tradicionales del *anime*) mientras que los dispone magistralmente en un duro realismo.”¹²⁸

Esta película podría clasificarse como comedia con toques de drama, géneros opuestos que Kon entrelaza con gran maestría. Visto desde la perspectiva de las clasificaciones del *anime*, es una mezcla de Festivo y Apocalíptico, ya que el primero transgrede las reglas y el segundo lleva a los personajes hasta un auto conocimiento que no tenían al inicio de la historia. Además, refleja una visión holística muy propia de la cultura japonesa.

La línea argumental utilizada en sus dos primeras películas cambia ahora radicalmente. *Tokyo Godfathers* deja atrás la táctica de tratar de confundir al espectador y simplifica la narración de la historia, dándole preponderancia al aspecto visual. Introduce una historia alegre, cuyas escenas dramáticas se hacen más llevaderas por la belleza del diseño de fondo y lo carismático de los personajes. Sobre esta historia dijo:

“Quise enviar un mensaje a los espectadores, hacerlos sentirse libres de problemas, preocupaciones y descontento con la vida diaria, utilizando a los ‘sin techo’ que son personas con una desventaja social, pero que viven su vida a plenitud y tratan con bondad al resto de las personas”.¹²⁹

128. Shannon, Jeff. “Drama and details distinguish ‘Tokyo Godfathers’ ” <http://community.seattletimes.nwsources.com/archive/?slug=tokyo23&date=20040123> [Última Consulta, 12 de febrero 2006]

129. Entrevista hecha por Marc Savlov al Director Satoshi Kon.

Su estructura narrativa es la más sencilla de todas sus creaciones: Tres ‘sin techo’ encuentran una bebé abandonada y deciden devolverla a su madre.

La historia introduce a los personajes *Gin*, *Hana*, *Miyuki* y la bebé *Kiyoko* y su desarrollo consiste en la búsqueda mediante algunas pistas del paradero de la madre de *Kiyoko* en Tokyo y las peripecias con las que tienen que lidiar los ‘sin techo’. El desenlace es la entrega de la bebé a su madre.

Esta película tiene como base la premisa:

“Tres personas adultas que deben cuidar a un bebé y se aplica al entorno que se vive en el Tokyo actual. Las ideas para mis películas vienen del mundo en que vivo. Caminando por la calle veo gente sin techo y empiezo a preguntarme ¿por qué no se les ve en las películas siendo un tema tan obvio?”¹³⁰

Esta opinión es muy modesta, ya que en realidad lo que presentó fue una severa crítica social sobre la vida de los más desposeídos de Japón, los ‘sin techo’, población marginada, relegada al ostracismo, que sufre ataques de parte de adolescentes y adultos.¹³¹ El maltrato que la sociedad les inflige sucede durante toda la película. No obstante, una serie de paradojas o casualidades mágicas dadas en época de Navidad, hace sentir al espectador que esta familia disfuncional ‘sin techo’ anhela reivindicarse socialmente devolviendo a sus padres a la bebé que encuentran en un basurero. Kon suaviza así la dureza de la trama con este mensaje de esperanza.

La premisa de *Tokyo Godfathers* ha sido presentada varias veces con diferentes argumentos durante el siglo pasado iniciando en 1916 con la película “*Tres padrinos*” (*Three godfathers de Edward LeSaint*); las recreaciones del mismo nombre de *Richard Boleslawski* (1936) y *John Ford* (1948); la renovación en “*Tres hombres y una cuna*” (*Trois Hommes et un Couffin*, 1985 de *Coline Serreau*) y “*Tres hombres y un bebé*” (*Three men and a baby*, 1987 de *Leonard Nimoy*).

130. Entrevista de Ilya Garger al Director Satoshi Kon. “True grit” <http://tinyurl.com/y8m3bey> [Última Consulta, 30 de marzo 2005]

131. Referencias en dos artículos del *Japan Times* en línea:

“Three boys, man held in killing of homeless man” <http://search.japantimes.co.jp/cgi-bin/nn20000802a6.html> [Última Consulta, 5 de febrero 2009]

“Teen arrested over slaying of homeless” <http://search.japantimes.co.jp/cgi-bin/nn20061220a4.html> [Última Consulta, 5 de febrero 2009]

Resulta paradójico que siendo su cultura una mezcla de sintoísmo y budismo, Kon imagine su tragicomedia en la época de Navidad y que la iconografía que ejemplifica la salvación sea siempre cristiana. Películas como *“Scroodge” (Scroodge, 1951 de Brian Desmond Hurst)* en sus innumerables recreaciones y *“Que bello es vivir” (It’s a wonderful life, 1946 de Frank Capra)*, utilizaron la misma época o ambiente para plasmar el espíritu de paz y amor al prójimo relativo a estas celebraciones.

El hecho de que los personajes, a pesar de sus creencias budista-sintoístas, busquen la esperanza en época de Navidad y comprendan la iconografía navideña puede tener varias lecturas: podría ser vía para relacionarse con los dos mil cien millones de cristianos alrededor del mundo y no limitarse a los trescientos setenta y seis millones de budistas y cuatro millones de sintoístas,¹³² o tal vez ser la aceptación de que el mercado dicta las pautas sobre quién debe ser el encargado de los milagros. Aunque lo más probablemente es que se desee concienciar acerca del dolor de los marginados, dirigiéndose a un grupo muchísimo más numeroso.

Una lección de ética del director se da mediante el encadenado mental, por parte del público, de tres secuencias: Al inicio de la película (12m:17s) *Gin* explica a *Hana* las causas que lo convirtieron en un ‘sin techo’ pero su historia es falsa. Luego, el doctor que atiende a *Hana*, que pasó por una situación dramática pero logró superar los eventos dolorosos y negativos y no permitió que trastocaran su camino, le dice a *Gin*: “Puedo intentar curar la enfermedad, el estilo de vida lo deben curar ustedes. Uno sólo puede esforzarse por hacerlo lo mejor posible” (58m:20s). Más tarde la hija de *Gin* le comenta a su padre la historia del doctor que resulta ser idéntica al cuento que escuchamos de *Gin*, pero en caso del doctor, lo sucedido fue real (01h:01m:50s). Kon plantea de esta forma que es decisión de cada persona enfrentar la adversidad, salir adelante y no permitir que lo destruya.

132. Estimados a agosto de 2007. Para mayor información <http://tinyurl.com/o080> [Última Consulta, 18 de febrero 2009]

4.1 Los personajes.

Los personajes principales son tres, no existen antagonistas en esta historia. Son estáticos la mayor parte de la historia y sólo en los momentos clave surge una tridimensionalidad que humaniza sus acciones, lo que también sucede cuando se ilustra por qué viven en la calle. Son personas desposeídas que sin embargo tratan de sobrellevar el ser ‘sin techo’:

Gin (protagonista principal 1, dinámico): Alcohólico que abandonó a su familia por deudas de juego. Es un personaje desinteresado del prójimo, pero sus acciones frente a su hija y ael momento de rescatar al bebé son opuestas a ese carácter. Denota crecimiento en un momento de confrontación con otro personaje de relleno que le recuerda a sí mismo en su juventud, razón que lo empuja a decidir rescatar al bebé y encontrar a sus padres.

Hana (protagonista principal 2, estático): Cantante homosexual de un cabaret que al morir su compañero queda sin hogar. Es el más alegre del grupo. Su pasado como persona adoptada determina su perseverancia para convencer a los otros personajes de buscar a los padres del bebé. El personaje no crece, sus características se mantienen igual durante toda la historia.

Miyuki (protagonista principal 3, estático): Adolescente que huye de casa tras haber apuñalado a su padre durante una disputa. Aunque parece haber sido endurecida por la calle, añora a su familia pero teme regresar a su casa.

Kiyoko (objeto motivador): Bebé que encuentran los tres ‘sin techo’ en un basurero. Es el objeto motivador de las acciones de los protagonistas de la historia, quienes se proponen encontrar a los padres y hacerlos recapacitar.

La historia se relata de manera lineal y la acción ocurre en aproximadamente diez días, desde la noche del veinticuatro de diciembre a los primeros días de enero.

4.2 Estructura narrativa y montaje.

La cámara es el narrador omnisciente de la historia en gran parte de la película, dos de las tres analepsis que se presentan, voces en *off* por parte de los protagonistas, se desarrollan cuando conversan entre ellos y podrían ser consideradas acciones de narrador-actor hacia el público. Sin embargo, según la terminología de Genette, podríamos catalogar en ese momento a cada uno de los personajes como narrador intradieético. Estas analepsis son de corta duración.

La secuencia inicial es una puesta en escena (casi teatral) de la Navidad con el sermón de un pastor. Como en *Perfect Blue* y *Millennium Actress*, dicha puesta en escena se mantiene dentro del estilo del director que inicialmente presenta una secuencia alejada un poco del fondo de la narración. En esta el sentimiento de esperanza inicial es opuesto al de indefensión de los personajes.

Una de las secuencias originales se observa justo al principio, con los créditos de entrada. Empieza en 06m:26s y termina en 08m:27s. En estos escasos dos minutos Kon integra la ficha técnica dentro objetos que existen en el entorno por donde deambulan los personajes. Dichas fichas técnicas aparecen como parte de los fondos o rompiendo en primeros planos plasmados en buses o camiones. Osea que se mueven dentro del mismo espacio geográfico en el que viven los personajes. En la secuencia, musicalizada con una misma tonada de principio a fin, se aprecian además las primeras casualidades mágicas que se seguirán dando durante el resto de la película. La integración en vallas de carretera, letreros y vehículos, permite que el espectador siga las acciones de los personajes, mientras de forma sutil el diseño informa sobre la ficha de la película. (Fig. 98) Esto evidentemente funciona solamente para los espectadores de habla japonesa, que entienden los *kanji*, *hiragana* o *katakana*, mientras que para las otras lenguas se presentan algunas informaciones en forma de subtítulo.

Los créditos introductorios parecen haber calado profundamente en el director ruso Timur Bekmambetov quien tres años más tarde utilizará, ya sea como préstamo u homenaje, la misma fórmula sólo que con personajes y filmaciones reales en su película *“Los guardianes del día” (Dnevnoy dozor, 2006)*.

Imagen	Descripción	Diálogo
	Two shot en plano medio, Gin y Miyuki iluminados por un camión. <u>Pase sobre cuadro IZ-DE</u>	SFX: Ruido de frenos Inicia Música.
	Titulo de película en costado del camión. <u>Disolvencia</u>	
	Plano de situación, ciudad, paneo horizontal de IZ. a DE.	Traducción: Una producción del comité de Tokyo Godfathers
	Plano de situación, ciudad, paneo vertical de Ar. a Ab. <u>Disolvencia</u>	Tr: Desarrollada por Masao Maruyama Historia original Satoshi Kon
	Plano de situación, ciudad, paneo vertical de Ar. a Ab. <u>Disolvencia</u>	Tr: Guión Keiko Nobumoto y Satoshi Kon.
	Plano entero, personajes caminan por la acera. <u>Corte</u>	Tr: Diseño de personajes Kenishi Konishi y Satoshi Kon
	Plano entero, personajes caminan por la acera. <u>Pase sobre cuadro IZ-DE</u>	Tr: Director de animación Kenishi Konishi
	Créditos en Bus <u>Corte</u>	Tr: Director artístico Nobutaka Ike Diseño de Color Satoshi Hashimoto

Imagen	Descripción	Diálogo
	Plano entero, personajes caminan por la acera. <u>Paneo Vertical Diagonal</u> <u>IZ a DE</u>	Tr: Co-director Shogo Furuya Director de Fotografía Katsutoshi Sugai Tr: Música Keiichi Suzuki Director de Sonido Masafumi Mima
	Plano entero, cubo de pintura cae frente a Gin y Miyuki. <u>Corte</u>	Pintor: ¡Lo siento! Gin: ¿Cómo que llevarla con nosotros?
	Plano medio, protagonistas pasan frente a letrero. <u>Corte</u>	Tr: Editor Seyama Takeshi Productor Toyoda Tomoki Hana: Sólo estoy obedeciendo a Dios. Miyuki: Puede que sus padres vuelvan.
	Plano medio, Hana en la calle. <u>Corte</u>	Tr: Productor Kobayashi Shinichi H: ¿Qué padre dejaría un niño fuera con este frío?
	Plano entero, Hana se detiene, un motorista atropella a dos personas que iban a su lado. <u>Corte</u>	Tr: Productor Takiyama Masao Maki Taro H: ¡Eso es un demonio, no un padre!
	Plano de detalle, Kiyoko dormida en brazos de Hana. <u>Corte</u>	H (off): Kiyoko quería que la encontráramos.



Imagen	Descripción	Diálogo
	Plano medio, Hana con la bebe en brazos, Gin y Miyuki en segundo plano.	G: ¿Kiyoko?... ¿Kiyoko?, ¿Por qué Kiyoko?
	Plano medio corto, Hana camina alejándose de la cámara.	H (off): De <i>Kiyo</i> “pura”, en esta noche, la más pura de todas.
	Plano medio, Gin y Miyuki ven a Hana alejarse.	M: ¡Que horterar! G: ¡Kiyoko es un buen nombre! M: ¿Tenías una novia llamada así? G: ¡Idiota!
	Plano de situación, personajes caminan por la acera, pasan frente a valla de carretera. Cámara los sigue en un dolly de DE. a IZ.	Tr: Productor de animación Madhouse G: ¡Mirad, no podemos darle un nombre!, ¡No es un cachorro o un gatito! H: Me la llevo a casa. G: ¿A una caja? M: ¡No hay sitio!
	Plano medio, Hana mira hacia cámara, Gin y Miyuki de espaldas.	H: ¡Esta es una oportunidad única!, ¡Dejadme que me sienta madre!... H: Un Haiku:
	Plano general, tres personajes en la acera, aparece haiku en la pantalla.	H: Un pequeño bebe. Nieve en polvo en sus mejillas. En esta noche santa.
	Camión entra de DE a IZ y tapa a los personajes.	Tr: Dirigida por Satoshi Kon
		Finaliza Música.

Fig. 98 Introducción de la secuencia de créditos iniciales de Tokyo Godfathers.

En la obra hay muchos detalles que hablan de manera sonora y profunda de las raíces culturales japonesas. Valga mencionar los casos de **Hana**, quien en momentos puntuales de la película recita *haikus*.¹³³ Estos incluso se presentan de manera gráfica, usualmente en planos generales o generales amplios, con el texto en *hiragana* apareciendo de arriba hacia abajo en el extremo derecho de la imagen; (Fig. 99) así como la inserción de una breve historia creada en 1933 por Hirosuke Hamada titulada “*Las lágrimas del ogro rojo*”¹³⁴ (*Naita aka oni* / 泣いた赤鬼) (Fig. 100) considerada un **hito** de la cultura escrita. En su representación visual se utilizan dos de los protagonistas en los papeles de los ogros, **Hana** como el ogro azul y **Gin** como el ogro rojo. También aparecen los *torii* en su tradicional color rojo, pero al final de la película **Hana** y **Miyuki** rezan en un templo budista (Fig. 101). Este hecho marca un contraste con las festividades en que transcurre el filme y recalca que la acción de presenciar la obra de Navidad al inicio de la película, y esperar la cena para los ‘sin techo’ están basadas en la transculturación de esta época, más que en una creencia religiosa.

En el período que transcurre la historia se celebran el fin de año budista del *Jōya-e* (除夜会) o *Sechibun-E* (節分会)¹³⁵ el 31 de diciembre y del 1 al 6 de enero la festividad sintoísta del



Fig. 99 Haiku creado por Hana, su traducción es: “Un pequeño bebé / Nieve en polvo en sus mejillas / en esta noche santa.”



Fig. 100 Hana y Gin en versión “Lágrimas del ogro rojo”.



Fig. 101 Hana y Miyuki rezan en un templo budista, en la imagen inferior el *torii* rojo.

133. Mayor información sobre el *Haiku* en el capítulo VII “*El zen y el haiku*” del libro “*El zen y la cultura Japonesa*” de Daisetz Suzuki.

134. Cuento en Anexos.

135. Japan Life and religion. “List of Buddhist holidays” <http://tinyurl.com/mbvljaz> [Última Consulta, 14 de febrero 2009]

Shogatsu o Shinnen-enkai.¹³⁶ El director repite en diferentes instancias los números 12-25, que recuerdan la fecha de la celebración (Diciembre 24) como forma de integrar ciertas acciones sucedidas a los protagonistas. No obstante, Kon ha preferido que las casualidades mágicas o milagrosas a lo largo de la cinta tengan una autoría de corte judeo-cristiano. Esto puede deberse a que la Navidad ha superado la noción de festividad religiosa y se ha convertido en un evento comercial internacional, establecido a nivel mundial no sólo en la mente de los consumidores, sino también en el imaginario social, —apreciable en la extensa cantidad de películas dedicadas al tema.— Aspectos más profundos de la cultura japonesa sobresalen en la secuencia del cementerio, ya que tanto los budistas como los sintoístas acostumbran dejar ofrendas de comida, dinero u objetos que sus antepasados puedan necesitar en la otra vida —razón por la cual las personas de escasos recursos frecuentan estos lugares en busca de sustento.— (Fig. 102)

En la antedicha secuencia un detalle puede pasar desapercibido: Cuando **Hana** discute con **Gin** en defensa de **Kiyoko**, al primero se le ve —en un primer plano— al lado de una estatua de un león y momentos después en un plano medio completo; al lado de dicha estatua. Según las creencias budistas estas figuras son protectoras y como tal se colocan en cementerios, puertas de entrada de casas y edificios. Siempre están en parejas y en la pata de cada una de ellas hay un icono que las identifica sexualmente. Se advierte que el león tiene una bola, representación del género masculino, mientras que la figura femenina debería tener un cachorro, reemplazada en este caso por **Hana**, quien hace las veces de madre protectora y pareja femenina de la estatua ante los embates de **Gin**. (Fig. 103)

Hay dos secuencias donde el espectador logra aproximarse a los temores y prejuicios de la sociedad japonesa, tanto a nivel interno como en relación con otros países: La primera es aquella en que los ‘sin techo’ **Gin**, **Hana** y **Miyuki** al salvar al hombre que estaba atrapado en su auto reciben como agradecimiento

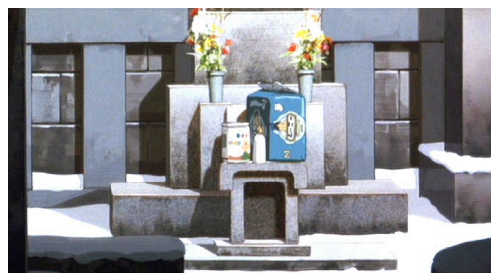


Fig. 102 Comida y pañales en una tumba, estos ritos son parte de las creencias Budistas-sintoístas.

136. Miovisky, Marija. “Mystic’s wheel of the year”. <http://wheeloftheyear.com/2010/taoist&shinto.htm> [Última Consulta, 14 de febrero 2009]

una tarjeta y dinero, pero **Gin** advierte que le faltan dos falanges a su dedo meñique, lo que le asusta y se aleja sin lograr que **Hana** y **Miyuki** le acompañen. La falta de estas falanges está ligada al *yubitsume* (指詰め), ritual común entre los miembros del *yakuza* o mafia japonesa. La otra es la del personaje latino que intenta asesinar al jefe mafioso —el mismo hombre del auto.— Circunstancia que conocemos por los acentos escuchados en la versión original (que desafortunadamente se pierden en la versión doblada al español) son de un español (el asesino) y una argentina (su pareja), la piel de ambos con una tonalidad más oscura y la mención específica de pertenecer a una banda rival de latinoamericanos. Estos estereotipos en el *anime* no son nuevos. Sobre el particular, Antonia Levi dice: “Latinoamérica es un paraíso de traficantes de drogas y terroristas, un buen lugar para enviar a alguien que quieres que maten”.¹³⁷

En lo relativo a los personajes y la narración, *Tokyo Godfathers* se aleja de las dos primeras obras. Aquí los personajes han sido caricaturizados acercándose un poco más al estándar del *anime* japonés: los ojos agrandados, las expresiones faciales y algunas acciones exageradas. Pero Kon inunda la pantalla con paradojas y lo fotorrealista del entorno de la ciudad (Fig. 104) se contrapone con las maneras y fisonomías caricaturescas de los protagonistas. (Fig. 105) De esta manera dota a los ‘sin techo’ con una bondad y humanidad que les es negada por la sociedad en general, a excepción de aquellos personajes con los que han tenido una relación



Fig. 103 Hana sale en defensa de Kiyoko, haciendo de madre protectora.



Fig. 104 Imágenes de secuencias de la ciudad, se estima el estilo fotorrealista.

137. Levi, Antonia. *Samurai from Outer Space: Understanding Japanese Animation*. Peru, IL. Open Court. 1996. Pág. 60

anterior a su estado desvalido. El deslumbrante resultado es que estos personajes son los más carismáticos de toda la filmografía de Kon.

La singularidad de esta película radica en el tratamiento gráfico; dado que, como señalábamos, pondera una dicotomía visual en la representación de los fondos y los personajes. Se resalta la atención al detalle en las representaciones de la ciudad, edificios, entornos, lugares y objetos como las botellas de Whisky Four Roses y la de Cognac Remy Martin, (Fig. 106) mientras que en los personajes se acentúan los rasgos caricaturescos más cercanos al *anime*. La calidad de las imágenes creadas para los fondos y su precisión hasta en los más mínimos elementos acercan las creaciones de Kon al público, que gracias a lo realista de los entornos se imbuye con mayor profundidad en la trama de la película.

En una simbiosis hecha realidad en el guión, Kon da vida a la ciudad que responde y se identifica con los personajes. Una alusión es la metáfora del viejo que *Gin* encuentra en la calle, cuya vida se refleja en las veletas del lugar donde vive: En el momento en que dejan de girar entendemos que el viejo ha muerto. La explicitación de los sentimientos de los personajes no se limita a la antropomorfización de los edificios que los rodean. En la secuencia en que *Gin* paga la cuenta del hospital es inconfundible la tristeza en el rostro de los billetes de mil yens — que había ahorrado para su hija— y cuando una enfermera le reconoce a él como su padre, el rostro del mismo billete cambia a una expresión de felicidad. (Fig. 107) La caracterización de lugares y objetos con sentimientos está basada en los principios del animismo sintoísta que atribuye un *kami*, tanto a los objetos naturales como a los creados por el hombre.



Fig. 105 Rostros caricaturescos de los personajes principales.

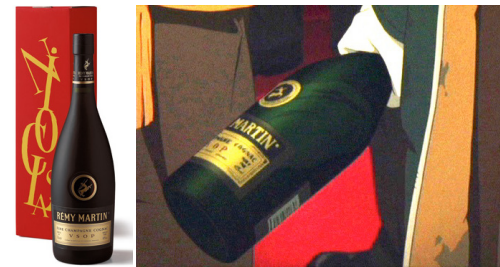


Fig. 106 Presentación foto realista de una botella de Cognac Remy Martin y su contraparte.



Fig. 107 Cambio de triste a feliz en el dinero.

Desde el inicio de la película la ciudad de Tokyo se convierte en un cuarto personaje que observa y cuida de los protagonistas en su periplo en busca de los padres de **Kiyoko**. La torre de Tokyo iluminada es un faro que indica el camino en momentos de tensión o desesperanza, es la guía de los protagonistas para llegar a buen recaudo. La última vez que se presenta esta imagen es de mañana, cuando reinician la búsqueda de los padres de **Kiyoko**, como indicación de que lo peor ha pasado.

Kon ha trabajado la *mise-en-scène* en todos los niveles de la película. El hecho de usar un título cerrado como lo es “**Tokyo Godfathers**” subordina a los personajes y espectadores mediante una barrera geográfica, recalando que dicha historia no podría suceder en otro lugar, al igual que lo hizo Yasuhiro Ozu en “**Historia de Tokio**” (**Tokyo Monogatari**, 1953). En cuanto a la relación de los protagonistas con la gente, esta en general los aborrece o ignora. Los que tienen una interacción directa y de dos vías con ellos y de los cuales reciben información los tratan con normalidad. Los que tuvieron relación con ellos antes de quedar desvalidos les tratan con cariño.

Esta película también muestra algunos rasgos de lo que Standish bautizó como ‘Estilo Conductista’ (*Behaviouralist style*), impulsado por Kido Shiro mientras dirigía la *Shochiku*, caracterizado por:

- “1. Un orden temporal lineal, las analepsis se utilizan pocas veces.
2. Las características psicológicas de los personajes, deseos y motivaciones se revelan en los diálogos y las acciones. No se usa un narrador en off ni un narrador omnisciente.
3. La mayoría de las veces los personajes son presentados en plano medio corto o plano entero. El primer plano se utiliza pocas veces. Se espera que el espectador observe las acciones de los personajes en un marco espacial más amplio.
4. La *mise-en-scène* es central para la narración”¹³⁸

138. STANDISH, Isolda. *A new history of Japanese cinema, a century of narrative film*. New York, N.Y. Continuum International Publishing Group. 2005. Pág. 72-73.

Las analepsis se presentan sin previo aviso y su desarrollo gráfico es mínimo. Lejos quedan las secuencias de *Millennium Actress*, ahora estas se cuentan con fotografías, imágenes escasas narradas por el personaje relatando la desventura que lo llevó a convertirse en un 'sin techo'. La única analepsis animada es el sueño de *Miyuki*, que puede tener una doble lectura más profunda, pues en la secuencia *Miyuki* ha substituido simbólicamente a su familia, el padre por *Gin* y la madre por *Hana*, quienes serán hasta el final sus figuras paterna y materna. Por primera vez *Kiyoko* se presenta con alas de ángel, figura redentora y promotora de las acciones que se han sucedido en la película.

Dos secuencias refuerzan lo expresado. Una anterior cuando *Miyuki* se choca con dos 'sin techo'. Al reconocerla le dicen que no quieren problemas, pues saben que es la niña de los ojos de *Gin*. La siguiente en el desenlace cuando los rasgos de *Hana* —la figura materna— son prácticamente idénticos a los de *Miyuki*, momento en que ambas lloran después de haber entregado a *Kiyoko* a la mujer que creen es la madre. (Fig. 108)

En cuanto al cuarto personaje —la ciudad— está representada en ciertas secuencias con el estilo propio del *manga* y el *anime*. Esto lamentablemente puede pasar inadvertido, ya que es preciso conocer el formato *Super Deformed* (SD)¹³⁹ en que estas imágenes fueron creadas, el



Fig. 108 Hana y Miyuki lloran después de haber entregado a Kiyoko a quien creen es su madre.



Fig. 109 y 111 Rostros en los edificios observan a los protagonistas reflejando sus emociones.

139. Los personajes súper deformes se caracterizan por una reducción de la figura humana de 1:2 ó 1:4 en la relación cabeza cuerpo. Para personajes no humanos (animales y cosas) se puede aplicar dicha deformación, añadir características antropomórficas (gestos, movimientos, sentimientos) o ambas. Para un estudio más profundo de estas características se recomienda la lectura del libro *"How to draw manga: Super deformed characters vol. 1"* de Gen Sato.

cual simplifica y ordena los elementos en los fondos para sublimar rostros y emociones a pesar de ser inanimados. Estos se pueden apreciar en diferentes secuencias: cuando **Hana** le informa a sus compañeros que cuidarán del bebé, la perplejidad es evidente en las caras de **Gin**, **Miyuki** y en la pared del fondo; (Fig. 109) la secuencia melancólica cuando **Hana** habla con **Gin** y **Miyuki** sobre encontrar a los padres de **Kiyoko**, en que la tristeza es palpable en el edificio con lágrimas hechas a base de ventanas; (Fig. 110) cuando **Miyuki** es llevada al apartamento del atacante, un rostro en la pared la observa y las siluetas de dos personas en la ventana hacen de ojos que siguen la acción; (Fig. 112) en la secuencia en que **Gin** es atacado por unos jóvenes, en el edificio del fondo las luces se apagan en las ventanas a medida que el ataque avanza y cuando se pone de pie para perseguir a los asaltantes, se encienden poco a poco como las barras de energía en ciertos videojuegos de peleas (Fig. 112); cuando **Hana** se detiene en una esquina, mientras busca a **Miyuki** y **Kiyoko**, parece ser observado por otro edificio que es testigo de su enfermedad; (Fig. 113) cuando **Miyuki** y **Hana** rezan por un hombre muerto, la primera ríe del error cometido por **Hana** —que pensó que se trataba de **Gin**—, entonces la fachada del edificio ríe con ella (Fig. 114); en el hospital durante el encuentro de **Gin** con su hija, la recepción refleja felicidad sublimada en los ojos creados por los altoparlantes y una gran boca abierta con las vitrinas de la recepción (Fig. 115); y, finalmente, en la última escena, el rostro creado por el edificio del hospital donde han sido internados los protagonistas no es sólo de alegría, (Fig. 116) sino que recuerda el de los gatos de la suerte (*maneki neko*) japoneses.



Fig. 112 Secuencia del ataque a Gin, se aprecian los cambios que va sufriendo el edificio.

En suma, la ciudad antropomorfizada proyecta los sentimientos por los que pasan los protagonistas, creando una especie de comprensiva conmiseración hacia los 'sin techo'. La vía para expresar solidaridad con los marginados es dotarlos de un aliado que está pendiente de ellos como un testigo silente. Incluso, la Torre de Tokyo¹⁴⁰ desde el inicio es representada como el ángel guardián de los 'sin techo' —en el título aparece una simplificación con alas— que desde las alturas observa siempre a los personajes, como metáfora del dios protector, lo que ocurre reiteradamente: Cuando *Hana* trata de encontrar el taxi en que *Miyuki* fue secuestrada y el conductor la lleva al lugar donde dejó a *Miyuki*; en el momento en que *Gin* cae en el zaguán después de una golpiza; el cabaret donde *Hana* trabajaba y adonde regresa por ayuda, su logo es el icono de la torre con alas.

La Navidad es una época de alegría, compasión y fraternidad en los países cristianos, pero en Japón, donde la mayoría de la población no lo es, se precisa reforzar visualmente las festividades, por ello se repiten los iconos que mantienen la celebración en la mente del espectador.

Nunca antes había hecho Kon un guiño directo a sus anteriores creaciones, en esta película se utilizan dos iconografías básicas para enfatizar que los milagros que ocurren son na-



Fig. 113 a 116 Diversas escenas donde se presenta el SD aplicado a edificios en exteriores e interiores.



Fig. 117 y 118 Diferentes representaciones de los ángeles en *Tokyo Godfathers*.

140. Se alza con trescientos treinta y tres metros, idéntica en forma a la torre Eiffel, pero con nueve metros más de altura.

videños: los ángeles y la fecha de la Navidad (12-25). El ángel de mayor importancia es *Kiyoko* (Fig. 117) según palabras de *Hana* y el sueño de *Miyuki*. En la secuencia inicial aparecen iconografías similares en una valla de un edificio con una mujer alada. (Fig. 118) Además, el nombre del gato de *Miyuki* (Ángel); el taxi que lleva a *Hana* cuyo logo en el techo es una figura con forma de ángel y la letra A; (Fig. 119) la prostituta que salva a *Gin* disfrazada de Ángel; (Fig. 120) el logo del Club donde trabajaba *Hana* 'Angel's Tower' es un dibujo simplificado de la torre de Tokyo. (Fig. 121) Por otro lado, los números están impresos en el llavero que encuentra *Miyuki* junto a *Kiyoko* (Fig. 122); en el número de matrícula del taxi; (Fig. 123) en la tarifa de la carrera; (Fig. 124) en el reloj en la antigua casa de *Sachiko* (Fig. 125) y en la dirección del esposo de *Sachiko* en *Shinkocho* (1-2-25). (Fig. 126)

En *Tokyo Godfathers* Kon inicia una etapa de dura crítica social, los 'sin techo' y su marginación en la sociedad. Algo que puede constatarse de forma metafórica, en la corta secuencia donde se observa un paneo vertical descendente desde dos rascacielos hasta las cajas cubiertas de nieve —que son las casas de los desposeídos—. Con ello se remarca el injusto distanciamiento existente entre los pobres y el resto de la sociedad, a pesar de que su calidad humana se refleja en sus acciones. En su siguiente creación profundizará en la crítica a la sociedad en que vive.



Fig. 119 a 121 Diferentes representaciones de los ángeles en *Tokyo Godfathers*.



Fig. 122 a 124 Representaciones diversas de la fecha de Navidad (12-25).

El final feliz es el esperado. Después del desfile de paradojas, milagros o casualidades resplandece el que parece ser el último de los milagros, *Hana* y *Kiyoko* caen de un edificio y están a punto de morir cuando son salvadas por una ráfaga de viento (kamikaze) que las ayuda a descender suavemente hasta el pavimento. (Fig. 127) En esta secuencia repite el clisé de *Perfect Blue*: El sol saliente que ilumina momentáneamente a ambos, señal de cambio en sus vidas, de un nuevo comienzo. Para cerrar la película se presenta a los tres protagonistas en el hospital donde están internos. Cuando *Miyuki* busca los cigarrillos de *Gin*, se le cae un bolso con varios billetes de lotería, que en una secuencia previa se ha visto que el número es el ganador de un cuantioso premio. (Fig. 128)

A partir de esta película Kon utilizará técnicas de animación tridimensional en sus creaciones con el propósito específico de simplificar el trabajo de animación y por ende, reducir los costos y tiempos de producción. Mientras que el objetivo de las producciones occidentales es resaltar la tridimensionalidad de los personajes, objetos o lugares, él intenta enmascarar este hecho utilizando texturas, tonos y colores que encajen con la paleta utilizada en las secuencias 2D, de forma que resulte una mezcla homogénea con la ambientación general.



Fig. 125 a 126 Representaciones diversas de la fecha de Navidad (12-25).

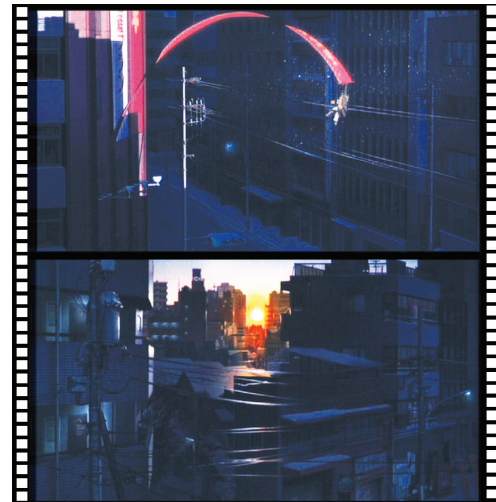


Fig. 127 Hana y Kiyoko caen mientras son iluminadas por el sol y salvadas por un kamikaze.

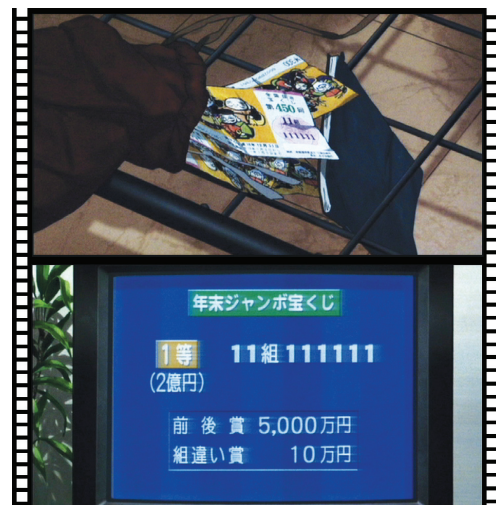


Fig. 128 Después de salvar a la bebé comienza una nueva vida para los personajes.

Para los legos en animación 3D estos detalles pueden pasar desapercibidos, (además de que su uso está limitado a pocos segundos en tiempo de pantalla), pero dichas escenas hechas de forma tradicional exigirían mucho más trabajo y correrían el riesgo de perder precisión o fluidez. En *Tokyo Godfathers* se limitan en su mayoría a los movimientos cíclicos, como son las veletas en la secuencia de *Gin* y el viejo ‘sin techo’ moribundo. Asimismo, en los momentos de persecución el suelo y parte de los edificios están hechos en 3D, lo que puede verse en el pasillo del salón de recepciones de la fiesta de bodas. También en la calle cuando *Hana* y *Gin* persiguen al taxi donde han raptado a *Miyuki*; cuando van tras la supuesta madre de *Kiyoko* por el parque, en el momento que *Gin* corre en bicicleta tras la mujer que ha raptado a *Kiyoko* y en la última secuencia, el zaguán de los barrios bajos donde llevan a *Miyuki*. La pericia estriba en que las texturas hechas para estas secuencias concuerdan con las características tonales del resto de la animación, logrando que los diferentes tipos de animación puedan pasar como animación bidimensional. Este tipo de ‘truco’ se acrecentará en su última película, *Paprika*.

Kon da su explicación al respecto:

“...Hay una gran diferencia entre la manera de percibir imágenes en Japón y la de percibir imágenes en Occidente (Estados Unidos y Europa), y creo que tiene su razón. En los diseños occidentales se muestran las tres dimensiones del objeto a través de las sombras creadas por la cantidad de objetos, la masa o profundidad. En Japón también se aprenden estos principios fundamentales de dibujo. Yo mismo me entrené en esta técnica, pero me parece que a los japoneses les gustan más las imágenes tradicionales de Japón, representadas por el *ukiyo-e*, donde se delimita el contorno del objeto con una línea. Esta es mi propia impresión, pero creo que no es un análisis muy equivocado.

...En mi opinión, la razón por la que el desarrollo de la cultura “*manga*” en Japón tomó un camino distinto está basada en parte en la manera diferente de percepción.

El *anime* de Japón nació de la base creada por los *mangas*, que están pro-

fundamente enraizados y se desarrollaron en forma extraordinaria. Tan es así que actualmente la animación de los mangas es cosa común y corriente. A la gente le gusta el *manga* de 2D y está acostumbrada a él, por lo que opino que se continuará haciendo *anime* con dibujos manuales, aunque puede ser que su cantidad disminuya.”¹⁴¹

Es tan acertada su opinión que revistas como la actual *Monthly Sunday Gene-X* mantiene el mismo formato que utilizaron las primeras publicaciones de *manga* décadas atrás: Impresión en tinta negra, tonalidades a base de tramas y papel de bajo gramaje y varias historias seriadas por revista que logran un mercado mayor y un menor precio para el consumidor, a diferencia de sus contrapartes occidentales.

Kon hace por primera vez un guiño autoreferencial a sus anteriores creaciones *Perfect Blue* y *Millennium Actress*, al pasar los personajes principales frente a una tienda de videos. En el escaparate de una tienda de videos están expuestos los afiches de ambas películas y a la izquierda el de *Tokyo godfathers*. Por otro lado, en el departamento del esposo de *Sachiko*, escondida entre la basura está una caja de ‘*Big body’s Pizza*’ (Fig. 129) que había aparecido en *Perfect Blue* en la secuencia del asesinato. (Pág. 82) Estas auto-citas, podrían considerarse parte de una macro-diégesis que engloba todas sus creaciones. Se seguirán sucediendo y se verán otras nuevas en sus tres siguientes creaciones, por lo que una explicación pormenorizada se brindará en las conclusiones finales.

Otro tipo de citas revelan el conocimiento sobre cultura filmográfica de Kon: en la secuencia en la que los protagonistas después de haber salido del tren caminan por

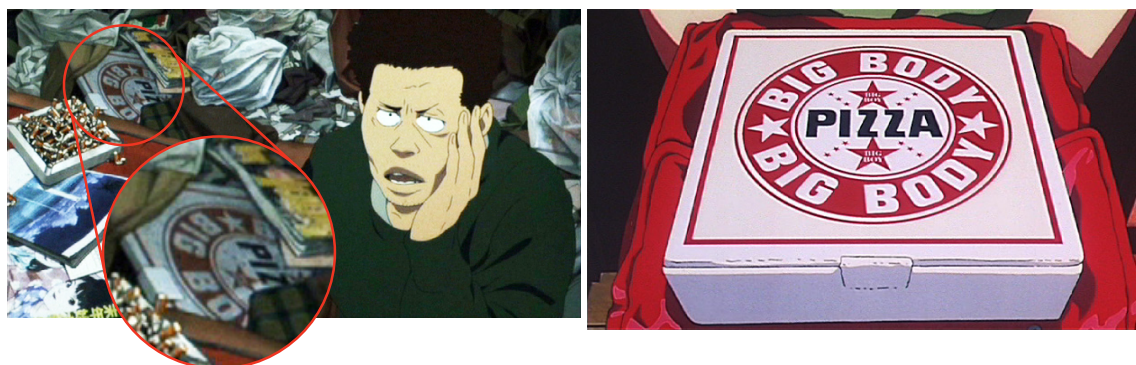


Fig. 118 Caja de “Big Boddy Pizza” en la basura del cuarto, vista por primera vez en *Perfect Blue*.

141. Entrevista del autor al Director Satoshi Kon.

la nieve, **Hana** canta y menciona la película “*Sonrisas y lágrimas*” (*The sound of music, 1965 de Robert Wise*), siendo esta la primera vez que Kon hace una referencia directa a una película dentro de su historia. Además, presenta “Las lágrimas del ogro rojo” dándole un tratamiento a las imágenes basado en los *ukiyo-e* usados anteriormente en *Millennium Actress*, lavando los colores y aplicando un filtro de textura que da la impresión de haber sido elaboradas en papel de acuarela. (Fig. 130) Es decir, que utiliza la animación limitada para crear una mayor sensación de antigüedad. En dicha secuencia se narra una enseñanza de **Hana** a **Miyuki**, osea, **Hana** en el papel de madre. (01h:04m:18s). El sonido no juega un papel preponderante en *Tokyo Godfathers*, esta es la primera de las películas de Kon en utilizar una musicalización que no fue creada específicamente para dicha producción. Lo que se escucha son dos versiones de la “*Oda a la alegría*” de Bethoveen, la original y una versión pop japonesa para los créditos finales. Esta conocida parte de la Novena Sinfonía, con la letra de “*An die Freude*” de Friedrich Schiller resume de forma excelente lo que el director quiso plasmar en su película: Regocijo, hermandad y esperanza.

Los ‘sin techo’ —personas invisibles para la sociedad japonesa— jamás habían sido protagonistas en el *anime* y no será la única vez que los consagre, pues en su serie de televisión *Paranoia Agent* introducirá un personaje nuevo.

Paprika (2006)

Título Original:

Papurika (パプリカ)

Duración:

1 hora 30 minutos

Director:

Satoshi Kon

Guión:

Satoshi Kon

Seishi Minakami

Yasutaka Tsutsui (*autor de la novela*)

Música:

Susumu Hirasawa

Producción:

Madhouse

5 Análisis de Paprika

“*Paprika*, dirigida por el legendario animador japonés Kon y adaptada de la novela de Yasutaka Tsutsui es embriagadora, con un contenido de metáforas psico-sociales y siniestras presentaciones del fin de los tiempos, que pusieron a escritores como Bruce Sterling y William Gibson en el mapa literario del *cyberpunk*.”¹⁴²

Históricamente, el cine nipón se ha destacado por la creación de grandiosas distopías, tales como: “*Godzilla*” (*Gojira, 1954 de Ishirō Honda*), exponente temprano del resultado de los experimentos atómicos y “*¡Japón se hunde!*” (*Nippon chinbot-su, 1973 de Shirō Moritani*), que describe la incapacidad humana para salvaguardarse de los grandes desastres.

Paprika se enmarca en el género Cyberpunk¹⁴³ en el que destacan las películas “*Blade Runner*” (1982 de Ridley Scott) y los *animes* “*Ghost in the shell*” (*Kōkaku Kidōtai, 1995 de Mamoru Oshii*) y “*Serial Experiment Lain*” (*Shiriaru ekesuperimentsu rein, 1998 de Ryutaro Nakamura*). A pesar de la grandilocuencia de estas producciones, que en su mayoría son tomadas muy en serio por sus productores, Kon le da un toque burlón, usando una muñeca vestida de *Geisha* que destruye parte de Tokyo. Es su última película, basada en el libro homónimo de Yasutaka Tsutsui. La adaptación se concentra en acápites específicos del libro, pero trasladados a la pantalla como parte inherente de ‘su propio universo creativo’, emulando a “*Perfect blue*”. Trata sobre la libertad del mundo de los sueños y lo equipara al fenómeno de internet, considerando ambos como los últimos refugios para las personas con mucha imaginación y creatividad. Al igual que “*Tokyo Godfathers*”, es una mezcla de *anime* festivo y apocalíptico.

Así como “*El año pasado en Marienbad*” (*L’année derniere a Marienbad, 1961 de Alain Resnais*) borra la línea entre la memoria y la fantasía, *Paprika*, de

142. Slavov, Marc. “Paprika” <http://www.austinchronicle.com/gyrobase/Calendar/Film?Film=oid%3a503764> [Última consulta: 22 de abril 2008]

143. Movimiento literario de los ochenta que buscaba integrar la tecnología a la cultura popular y romper con la división de los elementos orgánicos y artificiales. Se considera a la novela “*Neuromancer*” de William Gibson la primera exponente.

historia lineal y montaje narrativo, construye un mundo que pasa de la realidad a los sueños y de vuelta al mundo real degenerado por las manipulaciones del antagonista. Las imágenes producen sensaciones propias de un montaje poético promoviendo que el espectador reaccione ante las secuencias oníricas que, al desarrollarse dentro de entornos reales, crean una disparidad entre las imágenes lo que acrecienta el asombro y la confusión. No obstante, los sucesos que ocurren y la forma en que se narra la historia es cronológica —salvo la inclusión de una analepsis— y se enmarca dentro del montaje narrativo.

Como en la serie *Paranoia Agent*, el título de la película aparece en una tarjeta que le entrega *Paprika* a *Konakawa* y que se encuadra en un plano detalle mediante un *zoom in*. (Fig. 131)

La estructura narrativa la conforman dos líneas diferentes: Una es el robo de un aparato tecnológico y la otra el sueño perturbador del detective de policía *Konakawa*. La historia cumple con los tres pasos del drama clásico:

- Introducción de los personajes: *Paprika*, la Dra. *Chiba*, el Dr. *Tokita*, el Dr. *Chima*, el Detective *Konakawa*, el Dr. *Osanai* y *El Presidente*, quienes seguirán la línea narrativa principal —el robo del *DC Mini*— que en ciertos momentos se mezclará con el sueño de *Konakawa*.

- Desarrollo: La investigación del robo y confrontación de la heroína con los ladrones.

- Desenlace: La recuperación del *DC Mini* y la superación por *Konakawa* de su problema psicológico, reflejado en el sueño y la salvación de Tokyo por la protagonista.



Fig. 131 Título de la película en una tarjeta de presentación.

5.1 Los personajes

Cuenta con seis personajes principales, cuatro protagonistas y dos antagonistas:

Dra. Atsuko Chiba (protagonista 1, tridimensional, dinámica): Psicoanalista investigadora principal en el proyecto del DC Mini. Su *alter ego* es ***Paprika***, quien psicoanaliza a los pacientes mientras sueñan. El personaje ***Atsuko/Paprika*** es tridimensional, integra las características de las personalidades de ambas, gracias a un rebuscado equilibrio. Mientras que ***Atsuko*** es reservada, realista y conservadora, ***Paprika*** es extrovertida, sensible e inquisitiva. Al final de la película ***Atsuko*** evoluciona, pues acepta sus sentimientos románticos por el ***Dr. Tokita***, al que antes había tratado como a un niño.

Detective Toshimi Konakawa (protagonista 2, tridimensional, dinámico): Paciente de ***Paprika***, le preocupa no poder resolver un caso de asesinato. El personaje crece, pues refuerza la confianza en sí mismo al descubrir que se culpaba falsamente de haber traicionado a un amigo de la juventud. Su cambio de actitud se percibe de manera gráfica cuando salva a ***Paprika*** (asume el rol de salvador que caracteriza a ***Paprika***).

Dr. Kōsaku Tokita (protagonista 3, plano, contraste): Compañero de trabajo de la ***Dra. Atsuko Chiba*** y creador del DC Mini. Es inmaduro y así permanece a lo largo de la historia. No muestra ningún crecimiento ni cambio y sirve como contraste para las acciones tanto de la ***Dra. Atsuko*** como de ***Paprika***.

Dr. Toratarō Chima (protagonista mayor): Jefe de la ***Dra. Chiba*** en el desarrollo del DC Mini. Su personaje juega un rol de distensión humorística en ciertas ocasiones, por lo que su representación gráfica es más deformada que la del resto.

El Presidente (antagonista 1, estático, plano): Presidente del Instituto encargado del desarrollo del DC Mini, quien intenta apoderarse del mundo real y de los

sueños para unirlos y re-crearlos a su voluntad. No hay crecimiento del personaje, sus acciones lo revelan siempre como un controlador.

Dr. Morio Osanai (antagonista secundario, estático, plano): Subalterno de la **Dra. Chiba** y mano derecha de **el Presidente** en el robo y mal uso del DC Mini. Es el contraste de **El Presidente** y realza sus acciones. No tiene crecimiento alguno y se caracteriza por la envidia que siente hacia la **Dra. Atsuko** y el **Dr. Tokita**. A pesar de aparecer más tiempo en pantalla que **El Presidente**, sus acciones son para cumplir las órdenes que recibe de él, lo que lo tipifica como un antagonista secundario.

5.2 Estructura narrativa y montaje

Fiel a su técnica de ‘despertar’ al público, Kon inicia la película con una secuencia de la redada en un circo, que poco a poco pierde continuidad y realismo para terminar siendo el sueño del detective de policía **Konakawa**. Esta secuencia, aunque se aleja de la premisa principal de la película, es la línea secundaria que deberá resolverse para superar el problema principal.

Después de esta introducción y al igual que en *“Tokyo Godfathers”* se presentan los créditos iniciales dentro del marco en que se desarrollarán las acciones y enfocándose en dos de los personajes principales, la **Doctora Chiba** y su *alter ego* **Paprika**. La característica principal de los créditos es el juego de luces y sombras, metáforas gráficas que se verán en toda la película. Las escenas son nocturnas y los créditos están proyectados en los diferentes objetos y personas del entorno, lo que anuncia su componente psicológico. **Paprika** conduce una moto hacia un túnel y la lámpara ilumina esa oscuridad. En los siguientes cambios de tomas es siempre quien trae o porta la luz, ya sea volando sobre la ciudad en una secuencia nocturna; pasando de una valla iluminada a otra; saliendo del monitor de una computadora o corriendo por un pasillo como si fuese una proyección. (Fig. 132)

El hecho de que su personaje se destaque como el protagonista salvador que aclara las dudas, que lleva luz a la oscuridad, se ratifica en los créditos; pues al ser

proyectados sobre las superficies toman las formas de los objetos en que incide la luz (Fig. 133). Es una graficación del mito de la diosa del sol *Amaterasu-o-mi-kami*,¹⁴⁴ lo que se hará evidente en el desenlace. Recuerda a *“Desde Rusia con amor” (From Russia with love, 1963 de Terence Young)*, cuyos créditos iniciales se proyectan sobre el cuerpo de una bailarina.

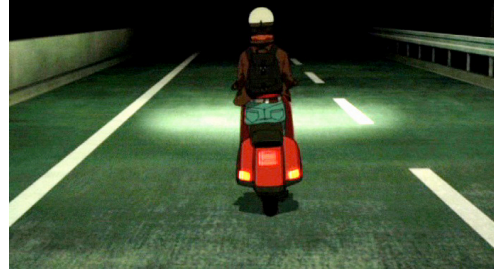


Fig. 132 Kon utiliza el mito de *Amaterasu* para darle forma al personaje de Paprika.

El guión conecta dos historias: la fundamental es el robo del *DC Mini*, invento que sirve para controlar y entrar en los sueños de las personas y el mal uso que se le da a esta tecnología con el consiguiente efecto negativo; la otra es la del detective *Konakawa*, que durante la investigación de un caso de homicidio es afectado por eventos de su pasado donde se exponen las complejidades de la mente y cómo los recuerdos y motivaciones influyen en los seres humanos. En esta doble trama *Paprika*, el personaje principal, es quien define la historia.

La secuencia inicial es de vital importancia porque introduce al espectador en la psique de uno de los personajes principales, el detective *Toshimo Konakawa*. Las tramas psicológicas son parte del imaginario del director, aspecto que ha ido *in crescendo* en sus películas, pero aquí se destacan la parte gráfica y las pistas sonoras.

El concepto de “película dentro de una película” utilizado en *“Millennium Actress”* evoluciona. Ahora Kon lo eleva a “sueño dentro de un sueño”, lo que se expresa en la secuencia que inicia en 49m:37s cuando la protagonista cree haber despertado y se enfrenta a su antagonista, sólo para percatarse de que toda la acción que la ha llevado a este punto es un sueño (51m:51s). El mismo concepto calará profundo en Christopher Nolan, quién cuatro años más tarde lo utilizará en su película *“El origen” (Inception, 2010)*.

Este film hace gala de un despliegue iconográfico de la cultura y costumbres japonesas (acompañado de iconos internacionales), sobre todo en el desfile de sueños, que en su mayoría son representaciones de electrodomésticos y muebles, pero en el intervalo evolucionan hasta los *Maneki neko*, *Torii* japoneses, uniformes de Samurái,

144. Para mayor información sobre la leyenda de *Amaterasu* ver los libros *Kojiki, record of ancient matters* de Basil Hall Chamberlain (North Cladredon, Vermont. Tuttle Publishing. 1981.) y *Myths and Legends of Japan* de F. Hadland Davis.(New York. Dover Publications Inc. 1992.)









Imagen	Descripción	Diálogo
	Plano de detalle: Tarjeta de Paprika en mano de Konakawa.	Inicia Música.
	Título de película.	
	Plano subjetivo, calle.	Traducción: Una producción del comité de Paprika
	Plano entero, entra moto.	
	Primer plano rostro de Paprika	Tr: Planificación Masao Maruyama.
	Plano medio, Paprika en moto, camión pasa a su lado derecho, cohete despega del camión.	Tr: Obra Original Yasutaka Tsutsui
	Plano general, cohete vuela sobre la ciudad.	Tr: Guión Seishi Minakami y Satoshi Kon
	Primer plano, rostro de Paprika	Tr: Director de animación Diseño de Personajes Masashi Ando








Imagen	Descripción	Diálogo
	Plano general, Paprika pasa de una valla a otra.	Tr: Dirección Artística Nobutaka Ike
	Plano medio, Paprika sale de la pantalla de computadora y cubre a persona dormida.	
	Plano entero, Paprika sale de cubículo.	Tr: Esquema de Color Masaru Hashimoto
	Plano entero, Paprika salta por pasillo.	Tr: Director de Cinematografía Michiya Katou
	Plano entero, Paprika trata de cruzar la calle, pasan autos y camiones.	Tr: Música Susumu Hirasawa
	Plano de detalle, Mano. Zoom out a plano entero, Paprika detiene el tránsito.	
	Plano entero, Paprika avanza hacia la cámara.	Tr: Director de sonido Masfumi Mima
	Plano de detalle, Paprika muerde una hamburguesa.	







Imagen	Descripción	Diálogo
	Plano entero, Paprika es abordada por dos chicos. <u>Corte</u>	Tr: Montaje Takeshi Seyama
	Plano medio, Paprika se disgusta. <u>Corte</u>	
	Plano entero, Paprika sale de local y aborda la camiseta de un chico que patina. <u>Toma continúa</u>	Tr: Director de producción Tomonori Toyota
	Chico avanza hacia la cámara <u>Corte</u>	
	Plano medio, Paprika salta y aparece en otra locación. <u>Corte</u>	
	Plano de situación, luz del sol ilumina una calle. <u>Corte</u>	Tr: Productor Jungo Maruta y Masao Takiyama
	Plano entero, Paprika en moto, se mueve hacia su izquierda y auto la pasa.	

Imagen	Descripción	Diálogo
	Plano entero, auto frente a Paprika.	Tr: Producción Madhouse
	Plano medio, Paprika maneja el auto.	
	Plano medio corto, Dra. Chiba con cabello suelto maneja.	
	Primer plano Dra. Chiba con el cabello peinado.	Tr: Director Satoshi Kon Termina Música.

Fig. 133 Créditos proyectados en edificios, personajes y diversos espacios de la ciudad.

Koinobori, estatuas de Buda, *Darumas*,¹⁴⁵ Dragones, *Noboris*, los ogros rojo y azul, una imagen de *Eibisu*, un grupo de *Daimios*, un grupo de 'sin techo' y los refugios donde viven. (Fig. 134) Como referencias universales se utilizan la estatua de la Libertad, armaduras medievales, cabezas Moai, leones chinos, la Virgen María, ángeles, la diosa Shiva y *matryoshkas*; además de leyendas urbanas representadas por un cocodrilo albino y el elefante rosado, que en el mundo cinematográfico caracterizan al *delirium tremens*. (Fig. 135)

El porqué de esta gran cantidad de personajes tiene su base en la propia historia que se narra. Es decir, los sueños de los pacientes tratados con el *DC Mini* y de los doctores que lo han utilizado, además de sus recuerdos que se mezclan y añaden al desfile. A medida que se desarrolla, el público ve como a esta mezcla se le suman los personajes de internet con los que los protagonistas interactúan. Aunque no se nos dice cuántas personas han sido tratadas, sí se explica el hecho de que tanto los pacientes como los

¹⁴⁵. Caminan en el desfile, pero en la última secuencia del sueño, uno solicita votos, en clara metáfora del uso que los políticos le dan.

doctores manifiestan una característica que los hace vulnerables a ser atrapados en la fantasía, sin que sea preciso estar conectados al aparato.

Desde *Perfect Blue* Kon expresa su fascinación por la memoria, los recuerdos y las percepciones humanas, o sea, las diferentes formas en que se organiza el pensamiento; fascinación presente en todas sus películas, ya sea en pequeña escala como se puede apreciar en *Tokyo Godfathers* o con la grandilocuencia en *Paprika*. Otra característica reiterada en sus películas es el cuidado en los más mínimos detalles. Por ejemplo, en la secuencia en que el *Dr. Shima* se recupera en el hospital, mira por la ventana un atardecer de la ciudad y en el cielo se ve la estela que deja un avión al pasar.

Un icono simbólico es la mariposa que se asocia con el cambio y el crecimiento espiritual, pero para los japoneses evoca —sobre todo— la fragilidad física y moral de las personas, así como la naturaleza efímera de la vida. Sus apariciones se dan al inicio de ciertas secuencias antagónicas. La más significativa es el momento del choque de una bandada con *Paprika*, cuyo impacto la hace desaparecer mientras sus ropas caen a la calle. (Fig. 136) Es el instante de la transformación que reafirma la indefensión de la protagonista ante los antagonistas.

Otras secuencias destacables que rememoran la cultura japonesa son aquellas en que *Paprika* entra en el sueño de *Himuro* para rescatar al *Dr. Tokita*. *Paprika* vuela por encima de las nubes vestida como el Rey Mono, personaje de una leyenda



Fig. 134 Algunas imágenes del desfile que avanza hacia la ciudad



Fig. 135 Imágenes representativas de los *Deli-rium tremens*.

china que ha sido premisa de muchos *anime*, pero el más famoso es *Dragon Ball*.¹⁴⁶ El acto de volar en los sueños fue estudiado por Freud y divulgado en su libro “La interpretación de los sueños”¹⁴⁷, en la actualidad Keiko McDonald al referirse a los personajes de *shōjō* en el anime japonés dice:

“En el vuelo las chicas trascienden las estructuras de lo real, ya sean las expectativas de la sociedad o simplemente los límites del propio cuerpo. El vuelo añade características festivas al elemento narrativo. La imagen de la chica volando envía un mensaje de posibilidades infinitas en que las emociones, imaginación e incluso la tecnología se combinan para brindar esperanza de un mundo alternativo potencialmente alcanzable que trasciende el nuestro”¹⁴⁸



Fig. 136 Paprika choca con una bandada de mariposas.

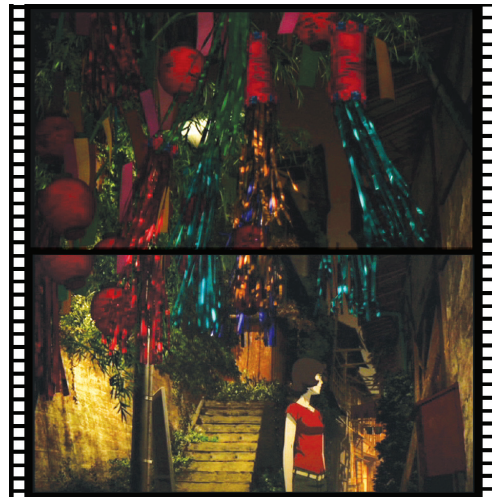


Fig. 137 Paprika camina al lado de un árbol con *tanabatas*.

Además, la decoración está compuesta por las típicas *tanabata* (Fig. 137) como metáfora de los deseos insatisfechos de *Himuro* y en la secuencia de *Paprika* y *Konakawa* en la sala de cine, Kon hace homenaje al maestro de cine japonés Akira Kurosawa, (Fig. 138) pues *Konakawa* aparece vestido como él —a la vez que recalca su involucramiento con el cine—. Por ello el personaje rejuvenece y cambia su apariencia.

146. *Manga* (1984) de Akira Toriyama, luego convertido en *anime* (1986).

147. Según su teoría, las emociones y vivencias guardadas en el subconsciente afloran a la parte consciente durante los períodos de sueño. Analizar las secuencias oníricas de las personas permite sacar a la luz emociones o sentimientos que son los causantes de problemas emocionales

148. McDONALD, Keiko I. *Reading Japanese Film, Cinema in context*. Honolulu, Hawaii. University of Hawaii Press. 2006. Pág. 185

Hay muchas metáforas visuales con secuencias de luz y oscuridad sobre el consciente y el subconsciente que indican la interacción constante entre ellos, en las que las primeras son los pensamientos razonados y las otras los aspectos instintivos surgidos de la oscuridad del subconsciente. Por ejemplo, en la introducción a la película un haz de luz ilumina una pequeña parte de un gran todo (Fig. 139) —en este caso la carpa del circo— y allí convergen imágenes que salen de la oscuridad. La escena de entrada del



Fig. 138 Konakawa como Akira Kurosawa.

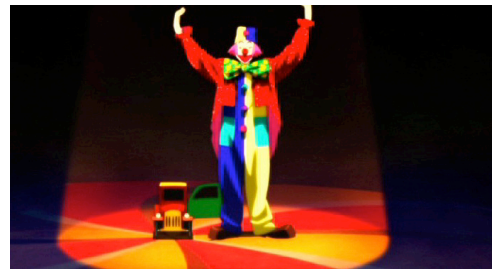



Fig. 139 Iluminación que sólo deja ver parte de la acción, metáfora utilizada por Kon.

circo, que se repetirá de formas diversas en el film, y las escenografías en general carecen de fondos para dejar entrever las imágenes sobre negro y resaltar específicamente al sujeto de la acción, mas no el lugar donde se desarrolla. La acción que se observa no explica origen ni motivos de lo que sucede. Los actos de las personas pueden afectar todo el entorno, tanto del mundo real como del imaginario; y al igual que en *“Colossus: el proyecto prohibido”* (*Colossus: The Forbin project*, 1970 de Joseph Sargent), es el hombre quien pierde el control sobre la tecnología y ella lo subyuga.¹⁴⁹

Konakawa siente aversión por las películas, así que cuando **Paprika** lo lleva a un bulevar donde hay varias salas de cine, se reitera el simbolismo de la luz del inicio. **Paprika** trata de hacerlo entrar (luz), pero ante su negativa las puertas de las salas se cierran dejando a ambos protagonistas en la oscuridad, como si el subconsciente de **Konakawa** le impidiera seguir adelante. El área de los cines tiene una textura acartonada que recuerda la ciudad idílica presentada en **Paranoia Agent**. Además del enfoque psicológico, la secuencia (23m:49s - 26m:21s) tiene la característica de presentar cómo Kon integra los sueños e internet. No es un *storyboard* completo, sino una presentación de los cuadros principales que llevan al espectador de la realidad a internet y de ahí al mundo de los sueños. (Fig. 140)

149. La novela *“Los Pasos perdidos”* de Alejo Carpentier, es el antecedente latinoamericano en que se encuentra “la rebelión de los enseres” creados por la humanidad.

Imagen	Descripción
	<p>Desde su oficina Konakawa accede con su ordenador a la dirección que aparece en la tarjeta que Paprika le entrega. En esta secuencia se intercalan imágenes del rostro de Konakawa y subjetivas de la pantalla del ordenador, se aprecia en las imágenes del ordenador un entrelazado.</p> <p>Los camareros lo reciben y uno le indica que Paprika le espera, el siguiente plano es el rostro de Konakawa, pero al volver al bar, el entrelazado ha desaparecido y el detective se encuentra dentro del lugar.</p> <p>Este es el primer salto de la realidad al mundo de internet, dejan de verse los contra planos de Konakawa frente a su ordenados y la secuencia se desarrolla dentro del bar.</p>



Dentro del bar (internet), **Paprika** (personaje de sueños) y **Konakawa** (personaje real) conversan, antes de que acabe la secuencia **Paprika** salta y corre hacia la puerta del bar, **Konakawa** le sigue, pero al abrirla, se encuentra de lleno en el mundo de los sueños.

El lugar está representado por una calle con cines en ambos lados, está iluminado y texturizado dando la sensación de cartón.

Konkawa se congela y parece nervioso, Paprika trata de hacer que entren a ver una película, pero el detective se suelta rudamente de ella, las puertas de los cines se cierran y ambos quedan en la oscuridad.

Fig. 140 Secuencia visual en que se explica el procedimiento de Kon para jugar con los personajes dentro de internet y el mundo de los sueños.

Esta secuencia da otras pistas. *Konakawa* trata de atrapar a un asesino y cuando finalmente llega a la puerta por donde escapó, voltea hacia atrás. Entonces se ve a sí mismo cayendo —ocupando el lugar de la víctima— mientras que su pistola humea convirtiéndolo



Fig. 141 Primera entrevista policial en el hospital, puede verse el cuadro de Edipo y la esfinge.

en el asesino. La frase siguiente es un atisbo de la psique de este personaje: “¿Me maté a mí mismo?”. Lo que podría interpretarse como que rendirse y no cumplir su deseo de entrar al mundo del cine y convertirse en policía ‘mató’ el sueño de su juventud.

Otro componente es el Complejo de *Edipo*¹⁵⁰ de *Osanai* en relación con *El Presidente*; lo que se infiere de la cantidad de figuras relativas al mito que aparecen en el sueño controlado por ambos.¹⁵¹ *Osanai* es Edipo y asesina a *Himuro*, que representa a su padre Layo, con el propósito de obtener los favores de *El Presidente* (que encarna a su madre Yocasta). Como corroboración de esta metáfora *Paprika* llama príncipe a *Osanai (Edipo)*, quien se subordina a *El Presidente* para ser parte de los que controlarán el nuevo mundo donde los sueños y la realidad serán una totalidad o unidad dialéctica.

Se observan de forma recurrente imágenes de la Esfinge y Edipo, (Fig. 141 y 142) y se hace uso del mito cuando *Osanai* ataca a *Paprika* —convertida en esfinge— con una lanza; el patrón del subconsciente se repite cuando *Paprika* cae al mar y huye en forma de sirena y *el Presidente*, con forma de ballena, sale de la oscuridad para agredirla. Los sueños se yuxtaponen, *Paprika* como representación de Pinocho cae dentro del desfile

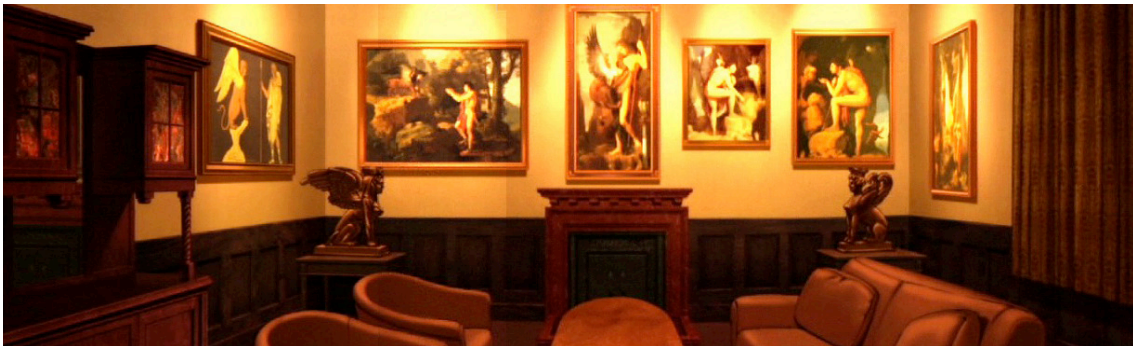


Fig. 142 Salón en la psique del presidente, las referencias al mito de Edipo saltan a la vista.

150. Es el amor patológico del niño hacia su madre, según el Dr. Sigmund Freud, todo niño odia a su padre y desea a su madre subconscientemente. En su libro “La interpretación de los sueños”

151. El sueño que tratan de crear *Osanai* y *El presidente* es controlado por ambos y se mezcla con la realidad. A pesar de que pueda parecer contradictorio, es un sueño controlado por dos personas o mentes diferentes.

guiado por *el Presidente* y *Osanai*, y finalmente llega al lugar disfrazada de Rey Mono. El concepto de historia en espiral de *“Millennium Actress”* reaparece en la secuencia que inicia en el tiempo 45m:01s. *Paprika* entra en el sueño para tratar de salvar al *Dr. Tokita*, descubre que *El Presidente* es el responsable y huye, haciendo que el *Dr. Chima* la despierte. En la vida real decide enfrentarse a *El Presidente*, pero al llegar a su residencia descubre que ha sido otro sueño y que aún se encuentra dormida. Trata de escapar y llega al lugar donde se ve a sí misma en el momento en que vuela por la ciudad observando el desfile de sueños (53m:52s).

Precisamente, una de las secuencias más profusas gráficamente es la del desfile de sueños, que se extiende desde el principio cuando el *Dr. Shima* cae víctima del *DC Mini* y se le añaden detalles durante toda la película. Es una metáfora del caos que progresa inexorablemente iniciándose en individuos específicos, de modo que el desfile de sueños avanza desde el desierto, pasa por el bosque y continúa hacia la ciudad, su víctima definitiva.

Los temas de internet y el mundo de los sueños son planteados en la película como ámbitos de características similares. El personaje *Konakawa* parece borrar cualquier diferenciación entre ambos cuando al acceder a un bar virtual en internet se encuentra allí con *Paprika*. Los meseros *Jinnai* y *Pierrot*, al igual que *Paprika*, hacen las veces de psicoanalistas que ayudan a *Konakawa* a descubrir el motivo de su inseguridad. Aquí se revela la aversión del detective al número diecisiete (Fig. 143) debida a que a esa edad dejó inconclusa la filmación de un corto experimental junto a un amigo aspirante a director de cine. En este momento comprende que el no haber completado una etapa de su vida es la razón del mal que le aqueja. El mismo efecto fue utilizado también en *Millennium Actress* en uno de los platós que demuelen en los estudios *Ginei*. (Fig. 144)

El problema de *Konakawa* está relacionado con su pasado y el cine. Por eso cuando el *Dr. Shima* habla de ‘retomar los sueños del

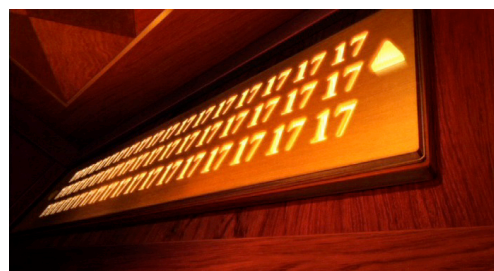


Fig. 143 La aversión de Konakawa representada en el número 17.



Fig. 144 El número 17 del estudio *Ginei*.

pasado' su interlocutor se paraliza, luego sufre un ataque de ansiedad mientras viaja en su coche y se escucha al final la misma voz en *off* de su sueño: "¿Pero, y el resto?." En la segunda secuencia de sueños las frases han sido cambiadas —pero las imágenes se mantienen similares— y se expresan términos cinematográficos como 'gran angular' y 'línea imaginaria' ¹⁵² para reafirmar que *Konakawa* tiene conocimientos de cine.

En la secuencia de la captura de *Paprika*, *Osanai* le rompe el disfraz que deja ver que es el *alter ego* onírico de la *Dra. Chiba* y queda desnuda, desprotegida en un mundo que está fuera de su control. *Paprika* -con alas de mariposa- está clavada en una mesa prisionera de *Osanai*, como claro recordatorio de la fragilidad de dicha criatura¹⁵³ y del rol de *mujer-objeto* que ella representa para él. Es decir, algo digno de admirar por su belleza y de formar parte de su colección. Este es un guiño a la película "*El Coleccionista*" (*The Collector*, 1965 de William Wyler) donde el antagonista secuestra a una bella mujer y se destaca su colección de mariposas en las paredes como alusión a lo que le espera a la secuestrada. Sin embargo, *Paprika* se burla de su captor a pesar de su indefensión. Es la típica ruptura de las heroínas de Mizoguchi:

"El personaje central femenino en las películas de Mizoguchi es una mujer con problemas, cuya victoria, de obtenerla, viene de la mano de la derrota en un mundo donde los reglas las imponen los hombres y el dinero" ¹⁵⁴

Ejemplo admirable de secuencia onírica cargada de detalles visuales y metáforas es aquella en que *Paprika* entra al sueño de *Himuro* para rescatar al *Dr. Tokita*. La primera imagen es *Paprika* volando por encima de las nubes vestida como el Rey Mono cuando desciende a la Tierra, entra por lo que parece un boquete en parte de la ciudad, como si fuera una pared rota que permite acceder a otro lugar (Fig. 145), y así comienza su inmersión en el subconsciente. Este signifiante retrotrae a las convenciones anteriores de luz/oscuridad, ya que cuando *Paprika* se adentra en el subconsciente de *Himuro* la luz disminuye a medida que se 'sumerge' más y la protagonista

152. También conocida como eje de acción.

144. En Japón también se le considera un símbolo de la delicadeza femenina y el código moral dice que a las mujeres debe tratárseles con amabilidad y suavidad.

154. McDONALD, Keiko I. *Reading Japanese Film, Cinema in context*. Honolulu, Hawaii. University of Hawaii Press. 2006. Pág. 17

pasa de un lugar de luz a uno de sombras.

En el inconsciente de *Himuro*, una estatua de *Osanai* desnudo en una posición privilegiada o de admiración por su parte, induce a inferir una relación homosexual entre ambos personajes. El descenso continúa en lo que parecen cañerías de desagües. *Paprika* en forma de un hada irradia luz, pero está dentro de un cascarón vacío con la forma de *Himuro*, como si el sueño anterior le hubiese consumido. No obstante, dentro del cascarón hay raíces de un árbol que cobran significado cuando aparece el rostro de *El Presidente* en el tronco, (Fig. 146) sugiriendo que es él quien ha manipulado los sueños de *Himuro* y la persona que se ha apoderado del *DC Mini* para sus fines particulares. Cuando *Paprika* trata de escapar vuela por debajo de los cables del tendido eléctrico, mientras que antes lo hacía alto en el cielo. Esta dificultad es



Fig. 145 Paprika descendiendo tratando de encontrar a Himuro.

algo común en los sueños y denota la imposibilidad de liberarse de algo que afecta psicológicamente, pero Kon lo ha utilizado, desde el punto de vista gráfico, para representar la imposibilidad de *Paprika* de escapar de *El presidente* y *Osanai*.

En el desfile final los participantes son diversos: los personajes de los sueños, gente común de la calle y los personajes de internet representados por *Jinnai* y *Pierrot*. La disociación física entre *Paprika* y la *Dra. Chiba* es contundente, para sorpresa de la *Dra. Chiba* y del *Dr. Chima*, y su diferenciación reitera la dualidad de las personas y las complejidades del yo.

Los sueños repetitivos de *Konakawa* cambian, liberado del yugo que le paralizaba toma el control para proteger a la *Dra. Chiba* y, a pesar del recuerdo del homicidio no resuelto, la intensidad del hecho disminuye gracias a la superación del trauma de su juventud. Así que, cerrando este capítulo de su vida, también finaliza el problema

que representa *Osanai*.

En este momento se soluciona la primera línea argumental, (1h:07m:45s): *Konakawa* triunfante apaga su computadora y se levanta sonriente, hace un gesto de pistola con la mano y se da la vuelta diciendo “la batalla ha terminado”. Sin embargo, el contraplano deja ver el desfile pasando frente a la ventana del detective. La muerte de *Osanai* genera el caos. La consciencia va siendo devorada por el subconsciente representado como el hundimiento en la oscuridad, tanto en la habitación de *el Presidente* como en la ciudad. Pareciera la graficación de la frase de Poggioli “El desorden se convierte en una regla cuando se opone de manera deliberada y simétrica a un orden preestablecido.”¹⁵⁵ Se debe tener en cuenta que la secuencia del desfile de sueños no es la primera de su tipo en que el director ha trabajado, pues el fue diseñador

artístico y animador en la película “*Ruojin Z*” (1991 de *Hiroyuki Kitakubo*) donde se muestra una escena parecida.

El bagaje de conocimientos filmográficos de Kon se amplía aquí con referencias directas a las películas “*El mayor espectáculo del mundo*” (*The Greatest Show on Earth*, 1952 de *Cesar B. DeMille*), (Fig. 147) “*Tarzán*” (*Tarzan, the ape man*, 1932 de *W.S. Van Dyke*) (Fig. 148) “*Vacaciones en Roma*” (*Roman Holiday*, 1953 de *William Wyler*) (Fig. 149) y a otras que pueden no advertirse. También aparecen dos iconografías utilizadas en otras creaciones cinematográficas: una figura de un *Gremlin*¹⁵⁶ de la película “*Gremlins*”, (1984 de *Joe Dante*) a la entrada del apartamento de *Himuro*,



Fig. 146 Paprika recorre el cuerpo vacío de Himuro y se encuentra con el rostro de el presidente.

155. BORDWELL, David. *Narration in the fiction film*. Wisconsin, MA. University of Wisconsin Press. 1985. Pág 311.

156. Criaturas folklóricas consideradas maliciosas y con una tendencia destructora de los objetos mecánicos, aun- que en el caso presente sea un aparato electrónico.

(Fig. 150) que alude al problema que un invento tecnológico ocasiona a los protagonistas en la historia; y además al *Dr. Tokita* lo reciben en el departamento varios muñecos que le saludan y le dan la bienvenida, (Fig. 151) guiño a la película “*Blade Runner*” (1982 de Ridley Scott) cuando el personaje *J.F. Sebastian* entra a su apartamento y es recibido por un par de ‘juguetes’ hechos por él.

Las alusiones al personaje de *Dra. Chiba/Paprika* como portador de luz son frecuentes: Cuando se dirigen al apartamento de *Himuro* tanto la *Dra. Chiba* como el *Dr. Tokita* se encuentran en el auto y la luz del sol les ilumina el rostro, y no al *Dr. Osanai* que conduce el vehículo. (Fig. 152) Aunque se ven todos los personajes perfectamente detallados, la omisión de luz sobre un personaje y su exposición como sombra u oscuridad alude a la maldad. Por eso cuando la *Dra. Chiba* y el *Dr. Osanai* hablan en un largo pasillo ella está en el área iluminada y su contraparte permanece en la sombra, además de que la luz reflejada sobre la *Dra. Chiba* crea patrones de luz y sombra como indicadores de las dos personalidades que la habitan. (Fig. 153)

En cuanto a interacción de personajes, la primera es entre *Paprika* y el detective *Konakawa*, quien parece estar en una pesquiza en un circo y por un acto de magia queda encerrado en una jaula y el público que corre hacia él tiene su rostro. Da la sensación de que está atrapado, pero es él mismo quien se ha metido en dicha situación, aunque es muy temprano para entender el porqué del sentimiento que sirve de base a esta esce-



Fig. 147 a 149 Cartelera de las películas que recuerda Konakawa.



Fig. 150 Figura de un gremlin en el departamento de Himuro.



Fig. 151 El Dr. Tokita es recibido por los muñecos, guiño a “*Blade Runner*”.

na. La acción continúa con la mezcla de escenas de películas que refuerzan la impresión de que está prisionero y que lucha por escapar. Además se percibe la angustia representada en el suelo que se hunde bajo sus pies y la caída libre desde algún lugar alto del circo. A la vez, aparece un **Konakawa** disfrazado de **Tarzán** que parece rescatar a la chica, pero ella le recuerda que es él quien huye y ella quien le salva; lo que sucede también en las siguientes secuencias de *Desde Rusia con amor* en un vagón de tren y en lo que parece ser una fiesta cerca de un puerto de *Vacaciones en Roma*. Al igual que en sus anteriores creaciones dichas secuencias se yuxtaponen mediante cortes, lo que hace que se salte de un lugar a otro sin previo aviso. Esta es una de las técnicas más utilizadas por Kon desde su opera prima *Perfect Blue*.



Fig. 152 La Dra. Chiba, el Dr. Tokita y Osanai.

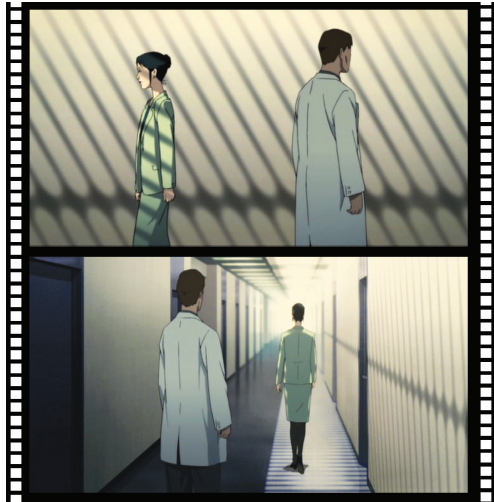


Fig. 153 Luz y sombra en los personajes.

Se intercala también un caso no resuelto que **Konakawa** investiga en la actualidad y al final de este sueño se presentan las primeras pistas auditivas y visuales —con un velado de película— y el sonido que se escucha es el de un proyector que parece haber acabado un rollo de cine con su velocidad en decrecimiento. Pero sobresale una voz en *off* masculina que pregunta: “¿Pero, y el resto?”, frase relacionada directamente con los recuerdos que lo afectan.

Además de esta, en la secuencia 1h:12m:30s se utiliza una clave de audio cuando la **Dra. Chiba** discute con **Paprika**. Se escucha un silbato, igual que el de *Paranoia Agent* (Pag. 264), pero en esta escena sí cumple su cometido al detener a la **Dra. Chiba** cuando podría revelar sus sentimientos por el **Dr. Tokita** a **Paprika** y al **Dr. Chima**.

En lo que se refiere a escenografía, en el apartamento de **Kei Himuro** hay una serie de motivos indicativos de su homosexualidad, entre ellos muchas muñecas creadas por él. Una de éstas tiene su rostro y está vestida con un traje color rosa. Además, hay una estantería de revistas con temas homosexuales en las portadas por donde pasa

el **Dr. Morio Osanai** y un retrato de un joven **Himuro** vestido con *kimono* que encuentra la **Dra. Chiba**. En el desfile de sueños las muñecas tienen una gran relevancia porque el sueño principal ocurre en la mente de **Himuro**, aunque se le vayan adicionando imágenes de los sueños de otros personajes. En la secuencia que introduce a **Konakawa** con la **Dra. Chiba** y el **Dr. Tokita**, los tres se encuentran en una sala en cuyo fondo hay un cuadro de la Esfinge y Edipo. **Konakawa** habla con el **Dr. Tokita** mientras observa de reojo a la **Dra. Chiba** y los protagonistas están colocados de modo que **Konakawa** queda bajo Edipo y la **Dra. Chiba** bajo la esfinge. (Fig. 154) **Konakawa** descubre que la **Dra. Chiba** es **Paprika**, lo cual se explicita con la pista visual dada por la imagen. En el mito Edipo resuelve los dos acertijos y como reacción la esfinge se suicida,¹⁵⁷ metáfora utilizada para aludir a lo que ocultaba la **Dra. Chiba** y ha sido descubierto.

Kon aplica la iconografía y el tratamiento de fondos de manera que el consciente y la parte onírica estén siempre presentes en forma visual. Su manifestación no se limita a las secuencias de sueños, sino que la iconografía se relaciona con las teorías psicoanalíticas y con la línea argumental de los dos antagonistas. La relevancia de integrar objetos del imaginario social, fábulas, historias e iconos representativos conocidos por los espectadores le añade un valor de realidad, pues los eventos se desarrollan dentro de un mundo muy familiar. El efecto que se consigue, a pesar de lo fantásica que pueda resultar su creación, es la conexión del público internacional con la historia.

En el bar, cuando **Konakawa** rememora a su amigo de la universidad, el conjunto visual de los tres hombres, el bar y la proyección en la pared es virtual. En su recuerdo proyectado en la pared sólo se refleja la luz cuando él aparece en un plano cerrado. O sea, es su recuerdo lo que se ve, una imagen que de modo directo estaría vedada pero que se transpone como una proyección metafórica. (Fig. 155) Al final de la secuencia se unen los dos mundos. Por un lado, el intangible de internet y, por el otro, el sueño de **Osanai** y **El Presidente** de la compañía. Una de las va-



Fig. 154 La Dra. Chiba y Konakawa en el hospital.

157. En algunas versiones es Edipo quien después de responderle, atraviesa al monstruo con su lanza.

atrapada en las manos de **Osanai**. (Fig. 156) Los roles se invierten y es ahora **Konakawa** quien la rescata y ella aparece inconsciente en sus brazos en las mismas secuencias de “*Tarzán*”, “*Desde Rusia con amor*” y “*Vacaciones en Roma*” vistas con anterioridad. Sobre la repetición de secuencias en el cine japonés Burch escribió:

“Otra función de la repetición de secuencias es para reforzar la centralización del efecto diegético... ...[U]na toma repetida lleva el mensaje: ‘Tú has estado aquí previamente; por lo tanto, no prestes atención a lo que ya has visto (e.g. en un plano medio o largo la casi totalidad de la iconografía), sino a lo que es nuevo (e.g. cambios en la expresión del actor y el diálogo), ya que aquí es donde se concentra el mensaje’”¹⁵⁸

En lo concerniente a la animación, Kon va más allá de lo usual al jugar con el espectador y reafirmar su estilo de animación con efectos logrados mediante la simulación de los movimientos de cámara: Secuencia de un plano de detalle del rostro del detective **Konakawa**, del que se hace un *dolly zoom* (también conocido como *Hitchcock zoom*), ¹⁵⁹ acción que es reemplazada por dibujos que crean en el espectador la misma sensación visual que el efecto mecánico. (Fig. 157) Además, el uso de la cámara subjetiva cuando el mismo personaje —encerrado en una jaula en el circo— ve al público sentado en las graderías.

Las secuencias oníricas tienen colores más brillantes que los de las secuencias de realidad o de las que se basan en recuerdos, lo que se aprecia en los detalles del parque de diversiones que se vio por primera vez en la escena de la **Dra. Chiba** en el apartamento de **Himu-**

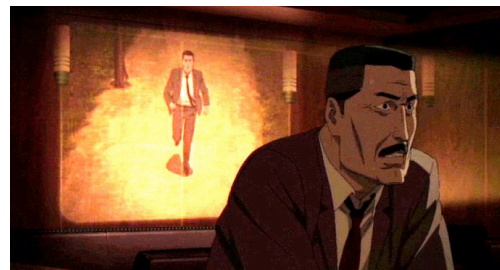


Fig. 155 Recuerdos de Konakawa en el bar virtual.



Fig. 156 El poster le indica a Konakawa que debe ayudar a Paprika.

158. BURCH, Noel. *To the distant observer, form and meaning in the Japanese cinema*. Berkeley, CA. University of California Press. 1979. Pág. 205.

159. Técnica en la que la cámara se mueve acercándose o alejándose del objeto en primer plano, mientras se mueve el *zoom* en la dirección contraria, se mantiene al sujeto en el mismo encuadre, haciendo que aparezca inmóvil mientras que el fondo cambia de tamaño (distorsión de la perspectiva).

ro. Esta primera visión se hace en una hora del día en que las atracciones están iluminadas y en perfectas condiciones, representadas según el recuerdo de *Himuro*. Sin embargo, cuando el *Dr. Tokita* y la *Dra. Chiba* se acercan al lugar original —ahora en el momento del atardecer— el deterioro del parque refleja el paso del tiempo. (Fig. 158)

El director ha separado el imaginario visual de la película entre la realidad y los sueños. Para los espectadores esta separación parece ser clara, en cambio los personajes muestran inseguridad al enfrentarse con sus recuerdos, como le sucede a la *Dra. Chiba* cuando intenta saltar una cerca en el parque de diversiones —según había hecho anteriormente en el apartamento—. Kon mezcla la realidad y lo onírico: la *Dra. Chiba* despierta y conversa con el *Dr. Chima* en torno a cómo los sueños se unen para crear nuevos sueños. Las gotas de lluvia que caen en el parabrisas del auto se utilizan como metáfora visual. La vibración parece darles vida propia y algunas al unirse crean nuevas formas y arrastran a otras hasta crear algo más grande y



Fig. 157 secuencia de Konakawa recreando un *Hitchcock zoom*

algunas al unirse crean nuevas formas y arrastran a otras hasta crear algo más grande y sin control. (Fig. 159) Así se mantiene al espectador en un mundo ‘real’, para finalmente dejar entender que aún es sueño, ya no de *Himuro* sino de la *Dra. Chiba*, cuya mente ha sido invadida por *Osanai* y *El Presidente*.

En el desenlace la ciudad entera es víctima del subconsciente, la parte oscura del ser humano y es *El Presidente*, representado por el color negro lavado, quien inicia el desenlace. (Fig. 160) También se observa una analepsis parecida a las utilizadas en “*Matadero-5*” (*Slaughterhouse five*, 1972 de *George Roy Hill*), que sucede en la secuencia de acción en que el robot de *Tokita* ataca a los protagonistas, hay un corte

que nos lleva a dicha analepsis, secuencia romántica en que la **Dra. Chiba** ayuda al **Dr. Tokita** a salir del ascensor donde estaba atrapado; luego, con una disolvencia, la acción vuelve al presente cuando **El Presidente** ataca a los protagonistas.

En el enfrentamiento final **Paprika** revela a **Konakawa** y al **Dr. Chima** la dualidad de las cosas que rigen el mundo con la frase: “Luz y oscuridad, realidad y sueños, vida y muerte, Hombre y...” (1h:17m:03s) significando que todas las cosas son una unidad dialéctica de contrarios. Gráficamente se expresa así: **Paprika** aparece como una niña (joven) que enfrenta a **el Presidente** (viejo). En cuanto al mito de *Amaterasu-o-mi-kami*, **Paprika** —ahora niña— sale del Robot **Tokita** que yace en el suelo, recordando la salida de *Amaterasu* de la cueva para traer luz al mundo. Además, la **Paprika** niña absorbe la oscuridad uniendo los opuestos y a medida que la absorbe, crece hasta convertirse en una mujer. Es la figura femenina que se une al hombre para crear una nueva vida, simbología que en este caso es reflejo de esperanza y resolución del conflicto. (Fig. 161)

Otra lectura mitológica posible sobre la **Paprika** niña sería que representa a *Baku*, el monstruo devorador de las pesadillas de los antiguos japoneses. La leyenda reza que si se le convencía de devorar una pesadilla, tenía el poder de transformarla en buena fortuna para el



Fig. 158 Secuencia de sueño de Himuro y la realidad del estado del lugar.

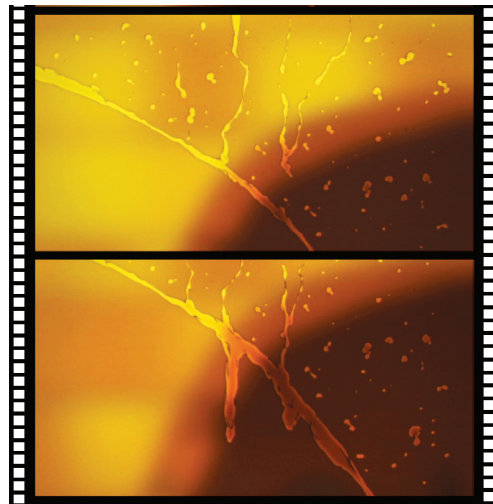


Fig. 159 Metáfora del descontrol de los sueños.

aterrado durmiente. Esta representación es evidentemente metafórica, en especial si se refiere a la descripción del mítico *Baku* “[...]una curiosa mezcla de varios animales. Tiene la cabeza de un león, el cuerpo de un caballo, la cola de una vaca, el flequillo de un rinoceronte y las patas de tigre.”¹⁶⁰

Finalmente *Konakawa* resuelve el caso de homicidio. Desde su ordenador accede al portal del Radio Club donde se encuentra con los barman *Jinnai* y *Pierrot*, ambos con vendajes, quienes le entregan una tarjeta leída por la voz en *off* de *Paprika*. Las imágenes vuelven a estar entrelazadas y el siguiente plano es *Konakawa* en su escritorio encendiendo un cigarrillo con el mechero que le dejó el barman. Este es el cierre, las cosas vuelven a la normalidad y los personajes permanecen en sus respectivas realidades.

El excelente uso de las tecnologías de montaje digital, creación en 2D y 3D, son visibles en esta película más que en sus anteriores creaciones. Es evidente que los avances han sido innumerables. El uso del 3D se ha triplicado desde su última película —aún es difícil de identificar— pero se presenta en secuencias como la escalera del armario en el apartamento de *Himuro* (Fig. 162) y el pasillo con dibujos en las paredes por el que pasa la *Dra. Chiba*. (Fig. 163) En ambos los movimientos de la cámara digital que hace el recorrido es evidente. En el bar donde se encuentran *Paprika* y *Konakawa* hay una espléndida muestra de la textura de la madera aplicada a un modelo tridimensional del bar, indicativo del nivel de detalle que se puede lograr, además del movimiento de cámara que se hace. Lo mismo sucede con la deformación que se da en el pasillo donde *Konakawa* ve a su víctima. Crear di-



Fig. 160 El presidente recrea el mundo.

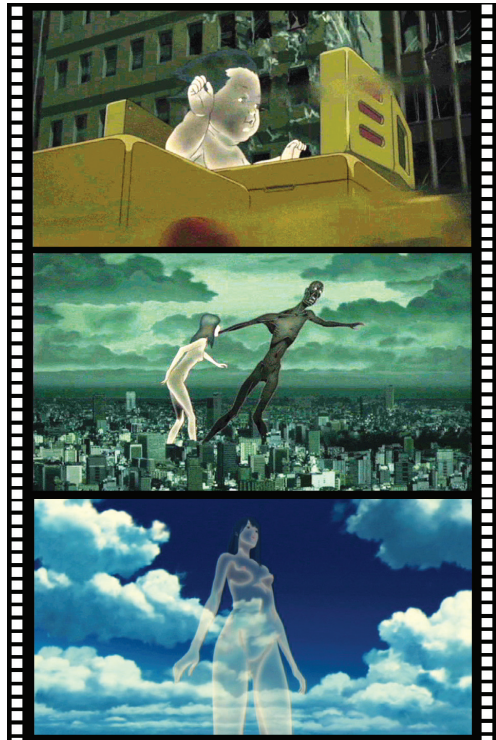


Fig. 161 Resolución del conflicto según la leyenda de Amaterasu.

160. F., Hadland Davis. *Myths and legends of Japan*. New York. Dover Publications Inc. 1992 Pág 359

cha secuencia en 3D logra que los detalles no se pierdan a pesar del movimiento sinuoso, lo que no sucedería en la animación tradicional. Luego se ha añadido a *Konakawa* en 2D coordinado con la deformación del suelo para que parezca perder el equilibrio.

Esta técnica también es visible en dos secuencias adicionales: cuando *Konakawa* trata de salvar a *Paprika* empujando la pantalla del cine para entrar a la habitación donde es presa de *Osanai* y, la otra, en el piso del dormitorio de *el Presidente*, que se hunde en un agujero negro. Pero todavía hay más ejemplos de 3D: El pasillo por donde corren *Paprika*, la *Dra. Chiba* y el *Dr. Chima* mientras son perseguidos por una muñeca gigante; la carretera por donde conduce *Konakawa* al sufrir un ataque de ansiedad y el cine donde se encuentran *Paprika* y *Konakawa* conversando. Finalmente, el confeti que cae en el desfile de sueños es una renderización de animación de partículas en 3D.

Las ventajas del montaje y creación de los personajes digitales están en el uso repetido que se le puede dar a algunos ciclos, como en las secuencias del desfile en que es obvio que los movimientos son los mismos pero se cambia el entorno: el desierto, el bosque y finalmente la ciudad. Asimismo, el movimiento de la *Dra. Chiba* cuando camina por el pasillo en el apartamento de *Himuro* es la repetición de aquel en que camina por el parque de diversiones. Por último, la escarcha aplicada a ciertas partes del vestuario de los personajes del circo en el video final, que en el montaje de trabajo carecen de estos efectos visuales, (Fig. 164) se obtuvo en la post producción digital. Desde un punto de vista comercial esta re-utilización de secuencias permite el ahorro de tiempo y dinero de producción y —a menos que la película sea visionada varias veces—, pasa



Fig. 162 Secuencia de escalera 3D.

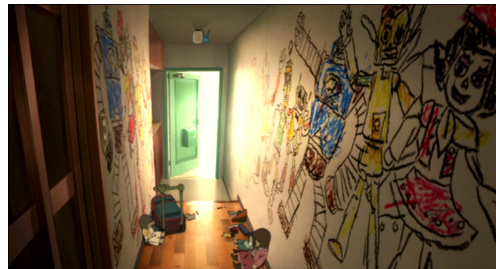


Fig. 163 Pasillo 3D.



Fig. 164 La imagen superior carente de efectos digitales, se nota lavada y sin brillo.

inadvertido.

En la secuencia final *Konakawa* se dirige a ver una película y Kon, fiel a sus guiños anteriores, termina con las marquesinas del cine que anuncian en sus carteles las películas *Perfect Blue*, *Millennium Actress* y *Tokyo Godfathers*. (Fig. 165)



Fig. 165 En cartelera, las anteriores creaciones de Satoshi Kon.

Paranoia Agent (2004)

Título Original:

Mōsō dairinin (妄想代理人)

Duración:

13 capítulos de 25 minutos cada uno

Director:

Satoshi Kon

Guión:

Seishi Minakami

Tomomi Yoshino (Eps. 5, 10)

Música:

Susumu Hirasawa

Producción:

WoWow

6 Análisis de *Paranoia Agent*.

“La esquizofrénica serie de Kon --parte thriller de misterio bizarro, parte crítica social incisiva-- se empareja con personajes igualmente esquizofrénicos, todos perdidos en sus pequeños mundos y fuera de la realidad. En este multifacético trabajo, todos están confundidos, alienados y golpeados por una gran crisis de identidad; así como las demandas de la fragmentada sociedad japonesa o la vida moderna en general, engendran un estrés intolerable y un malsano escapismo.” ¹⁶¹

Siete años después de su debut como director cinematográfico, Satoshi Kon presenta “*Paranoia Agent*”, su primera serie de televisión. Es su introducción en el mercado de las series animadas. En ella hace uso de muchas de las técnicas desarrolladas en sus tres primeras películas, pero presentando una historia diferente, tanto en contenido como en narrativa. Al preguntarle la razón de este salto a la pantalla chica, Satoshi Kon respondió: “Tenía tantas ideas que no pude utilizar en mis películas anteriores, que las reciclé y añadí algunas nuevas. Me interesan las series de televisión porque me permiten hacer cosas que me son imposibles en las películas.” ¹⁶²

La crítica social se agudiza, pues la conducta de los personajes es la que él considera reprochable en la sociedad. La serie funde el mundo real con la psique de los personajes, pero a diferencia de otras creaciones, utiliza diversos personajes principales que irá introduciendo. unos como protagonistas y otros como secundarios. capítulo a capítulo. Con menos de treinta minutos de tiempo de pantalla por capítulo, el antagonista se convierte en una suerte de personaje principal —alrededor del cual se desarrolla la trama y vinculan los episodios— a pesar de que sólo aparece en los momentos cumbre de la historia con escasos monólogos en vez de diálogos. Se crea así un antagonista que funciona más por su mención que por su presencia. Es un personaje alejado de las series de misterio, detectivesca o policial, donde el antagonista se esconde entre un grupo de sospechosos que son presentados desde el principio.

161. Bitel, Anthony. “Paranoia Agent: The Complete Series Box Set Movie Review” <http://www.eyeforfilm.co.uk/reviews.php?id=5234> [Última consulta: 30 de noviembre 2006]

162. Entrevista de Sandra Monte al director Satoshi Kon, mayo 7, 2007.

Cuenta una historia global desarrollada a lo largo de los trece capítulos, cada uno con un desenlace particular; formato que obliga a dos análisis: por capítulos y global. A diferencia de sus anteriores creaciones y a pesar de que el tiempo total se quintuplica, la segmentación por episodios hace que primen la fábulas (individual y global) sobre la destreza en el desarrollo de aspectos técnicos, estilos de dibujo o animación. No obstante, en unos episodios los elementos de la cultura japonesa aparecen muy destacados y en otros no. Sucede lo mismo con las técnicas visuales que le hicieron famoso en sus creaciones anteriores.

Esta creación permitió al director profundizar en la personalidad y conducta de los protagonistas —debido a su duración en comparación con una película— así como también, ofrecer una visión más compleja, tanto de las influencias que lo definieron como de las técnicas que lo caracterizan.

Uno de los obstáculos de la serie es la dificultad para traducirla adecuadamente, en parte porque el japonés es un idioma complejo que exige buenos traductores y dobladores, y también porque la tradición y la cultura japonesas cuentan con una amplia gama de símbolos, de iconos y alusiones importantes, cuyo desconocimiento puede minusvalorar el material filmico al ser expuesto a una cultura diferente.

Formalmente esta serie permite reconocer que, en general, la producción cinematográfica japonesa puede sufrir sustanciales al ser adaptada en occidente. Por ejemplo, el jefe de ***Tsukiko Sagi*** (Capítulo uno) que en la versión original japonesa es homosexual, es ‘suavizado’ en la versión en inglés y su personalidad real se pierde completamente en la versión en español. En el capítulo siete, se escucha una voz en *off* en la versión española que lee los *katakana* en pantalla, porque constituyen una clave acerca de las acciones que vendrán, pero en la versión en inglés aparecen sin traducción o subtítulos. En el mismo capítulo, ***Ikari*** le presenta a ***Maniwa*** un formulario que es de dimisión en la versión inglesa y de vacaciones en la española. Aunque los *kanjis* sean difíciles de leer por su tamaño en pantalla, el primero (休), significa: ‘descansar o tomarse el día libre’, mientras que en la versión en español la voz en *off* dice ‘dimisión’. El título del capítulo trece se desvirtúa en la traducción española, los *kanjis* (最終回) significan “Última entrada”, pero aparece “Último capítulo”, cuando en realidad “última entrada” es una referencia al juego de béisbol, lo que enfatiza con sus acciones el anta-

gonista, *El chico del bate*.

En toda la serie la acción gira alrededor de los violentos ataques del personaje apodado *El chico del bate* (*Shōnen batto*) y, al igual que “*Tokyo Godfathers*”, esta serie es una crítica a diversos estratos y segmentos de la sociedad japonesa, pues su eje central trata el individualismo y la alienación propios de un mundo mercantilizado.

Kon experimenta y profundiza en técnicas utilizadas en sus anteriores creaciones. Vuelve a utilizar la animación limitada, dándole movimiento a imágenes estáticas de un *manga* que uno de los personajes lee. Usa el ‘*cut-out digital*’ para representar el lugar idílico de *Ikari* —quien añora una época más simple— lo que logra mediante las acciones de los personajes, el diseño del entorno y el tipo de animación. También presenta los títulos de los capítulos como lo hiciese en *Tokyo Godfathers*. Las gráficas se encuentran imbuidas en el entorno donde se desarrolla la acción, desde pintadas en una pared, vallas publicitarias o el título de un libro; rasgos del estilo de trabajo y creatividad del director.

Desde un principio reutiliza fondos creados con anterioridad, lo que se aprecia en la introducción de imágenes de la ciudad de Tokyo, de un salón de baile y una casa en ruinas, cuya similitud recuerda a algunas escenas de “*Tokyo Godfathers*”. La historia —según Aumont *et al*— es homeostática, se limita a referir la reducción de un desorden, lo vuelve a su lugar.¹⁶³ Kon mezcla formas de edición y personajes anteriores con nuevas técnicas y caracteres, haciendo una amalgama de los conocimientos adquiridos, lo que convierte a *Paranoia Agent* en un crisol.

Como un guiño a lo que viene en el aspecto psicológico y narrativo, Satoshi Kon hace homenaje y referencia a la serie “*Twin Peaks*” de David Lynch, en la escena en que suplanta a Sherilyn Fenn por el periodista *Akio Kawazu* cuando, mientras escucha a *Tsukiko Sagi*, hace un nudo en un tallo de cereza con la lengua.¹⁶⁴

Concebida con un montaje narrativo, la serie da saltos inesperados a uno poético, apreciable especialmente en los capítulos “*Los planes de la familia feliz*” y “*Etc.*” (Capítulos ocho y nueve), que se alejan completamente de la línea narrativa general

163. AUMONT, J., Berlaga, A., Marie, M., Vernet, M. *Estética del Cine*. Barcelona, España. Paidós comunicación. 1996. Pág. 129.

164. El video de la escena de *Twin peaks* puede ser visualizado en <http://tinyurl.com/ogzvoh2> y la de *Paranoia Agent* en <http://www.youtube.com/watch?v=kp0yJuCjvK8&feature=related> [Última Consulta: 20 de octubre 2010]

para destacar o mostrar eventos particulares paralelos. No obstante, podría enmarcarse dentro de un montaje creativo, mientras que, según la clasificación de Napier, contiene elementos de los tres tipos de *anime*: Apocalíptico, Elegíaco y Festivo tanto globalmente, como por capítulos.

Al final de cada episodio se presentan los avances del siguiente bajo el título de ‘Sueño premonitorio’ con una narración bastante críptica, basada en el significado de los *kanji* de los nombres de los próximos personajes y el contenido de forma metafórica. También hace mención a hechos históricos¹⁶⁵ como referencia a los eventos que sucederán. La mayor parte son nombres de animales y los protagonistas muestran las características mitológicas japonesas dadas al animal que representan. Un hecho novedoso es que el narrador es un personaje secundario —*el viejo del hospital*— que en el primer capítulo aparece escribiendo con tiza en los estacionamientos del hospital.

Los fondos de estos ‘sueños premonitorios’ cambian en cada capítulo, pasando de un paisaje lunar (Fig. 166) a la cima de una montaña nevada; (Fig. 167) bajo el agua; (Fig. 168) en las ruinas de una ciudad; (Fig. 169) sobre bolsas de basura con una ciudad de fondo; (Fig. 170) en una inundación; (Fig. 171) en una casa en ruinas (imagen de *Tokyo Godfathers*); (Fig. 172) en una calle con tránsito muy veloz; (Fig. 173) en un salón de



Fig. 166 a 171 Imágenes de “sueños premonitorios” utilizadas por Kon para expresar el tema del siguiente capítulo.

165. En la número nueve se hace menciona el incidente de *Honnō-ji*, el suicidio forzado de Oda Nobunaga en el templo *Honnō-ji*.

recepciones (imagen de *Tokyo Godfathers*); (Fig. 174) en la cornisa de un edificio; (Fig. 175) sobre una torre de transmisión (Fig. 176) y finalmente, en un campo. (Fig. 177) Ellos se presentan en su totalidad en la introducción y complementan el ambiente festivo generalizado de la serie.

En esta serie trabaja con varios temas: la introversión, sumisión, pérdida de los valores, corrupción y violencia policial, el *merchandising*, la ansiedad y el estrés ocasionados por el *modus vivendi* y las exigencias relacionadas con el trabajo y la sociedad. *Paranoia Agent* es una crítica social que engloba a diferentes segmentos de la actual sociedad japonesa, pero dirigida particularmente contra los actos que reflejan la negación de la historia y de los sentimientos que evocan las guerras contra Rusia y China, las violaciones de Nanking, los bombardeos incendiarios y atómicos. Negación que hace proliferar traumas como la auto-represión, que es la secuela más visible relacionada con la pérdida de valores tradicionales.

Maromi (Fig. 178) es el símbolo de una sociedad tan disfuncional que la culpa obsesiva se vuelve en contra de los personajes y los transforma en depresivos, asociales y hasta psicópatas. Además, es una crítica implacable a las políticas de *merchandising* y moda que alienan



Fig. 172 a 177 Imágenes finales de “sueños premonitorios”.

a los seres humanos. La desesperación por obtener bienes materiales como sinónimo de felicidad es el catalizador de la mentira que asfixia a todos, mientras que su solución requiere de un análisis individual de los sentimientos que, de modo consciente y

responsable, deseché la falsedad y los antivalores colectivos. **El chico del bate** surge como forma de liberación, pero es una falsa solución de los problemas, una excusa para evitar hacerles frente, hecho que la serie deja claro. Es el portavoz de la liberación violenta de la frustración y depresión, pero mediante un falso escape de la realidad colmada de exigencias de una sociedad industrial tecnológicamente avanzada, con un nivel de competitividad sin igual, en que los valores humanos han sido subyugados por el mercado. Es, según lo plantea Keiko McDonald, la representación del cambio radical ocurrido en la sociedad japonesa debido a la Segunda Guerra Mundial:

“Tenemos a los inventores del béisbol no solamente ganando la guerra, sino también ocupando Japón, lo que significa que ayudan a los japoneses a aprender las reglas de un ‘juego’ que cambiará su cultura de forma importante”.¹⁶⁶

La intrincada red de esta animación, tanto desde el punto de vista gráfico y psicológico como cultural, es inherente a las creaciones de Kon, quien cuando sus realizaciones están dirigidas a adultos se interna cada vez más en los subterfugios de la mente humana. Tan es así, que **Paranoia Agent** pasó en las pantallas japonesas en horario de media noche.

Por esta realización ha sido asociado con el Manifiesto Superplano que infiere que “las sociedades en el futuro pueden ser como es el Japón del presente; superficial, superplano”.¹⁶⁷ Murakami explica el olvido autoimpuesto por la pérdida de la Segunda Guerra Mundial, la desvalorización de la cultura autóctona y la aceptación de rasgos culturales de EE.UU., que se expresa como un fenómeno masivo estudiado por soció-



Fig. 178 Maromi, catalizador de las acciones.

166. McDONALD, Keiko I. *Reading Japanese Film, Cinema in context*. Honolulu, Hawaii. University of Hawaii Press. 2006. Pág. 159.

167. MURAKAMI, Takashi. *Superflat*. Tokyo, Japón. Madra publishing. 2000. Pag. 5

logos y filólogos. En contraposición, la serie hace una censura feroz al vaciamiento cultural de la postguerra, el consumismo y la superficialidad del estilo de vida actual.

Su línea narrativa se aleja de la forma comúnmente utilizada, pues aunque la historia se desarrolla de la forma habitual, la estructura la conforman nueve líneas diferentes, que interactúan con la principal: los ataques de *El chico del bate*. Los hilos narrativos principales son: la frustración de *Tsukiko* que no logra crear otro personaje tan exitoso como el actual, *Maromi*; el atropello y muerte de un señor mayor, situación con la que tiene que lidiar *Akio*; el cambio de colegio de *Shogo* por el acoso sufrido en el anterior; la pérdida de popularidad de *Ichi* en el colegio; los intentos de *Harumi* por superar su síndrome de doble personalidad; la doble vida de *Hirukawa* como oficial de policía y soplón de la mafia; el enfrentamiento de *Taeko* a la pederastia de su padre y la investigación y destitución de los policías *Ikari* y *Maniwa*.

La introducción de los personajes se da por capítulos, la línea narrativa inicia con *El chico del bate* atacando a *Tsukiko* y continúa con los demás personajes, lo que inevitablemente trae la investigación por parte de la policía.

El desarrollo es la investigación de los ataques como hilo conductor, aunque en los capítulos del ocho al diez pasará a segundo plano y el público escuchará la versión de dichos eventos como segunda persona.

El desenlace es la vuelta a la normalidad, acompañada de un giro inesperado que permite volver a comenzar la historia como si fuese un ciclo sinfín.

Una innovación bizarra estriba en que hay una miríada de protagonistas principales (Fig. 179) que se mueven relacionados con el antagonista como centro de la acción, *El chico del bate*; lo que induce a clasificarlo como el personaje principal que determina la historia global. Sin embargo, su presencia en la serie es mínima, porque lo que se desea destacar es la alienación de la sociedad reflejada en el conjunto de personajes.

La historia global podría resumirse como demasiadas personas excusándose por obligaciones que no quieren cumplir, inventando justificaciones para librarse de la carga y buscando algo o alguien a quien culpar por sus acciones o por la falta de ellas; el desarrollo en un contexto plagado de mentiras, desde la del conductor de un camión, hasta las hechas entre amigos; y como fondo la subordinación a la sociedad global que

promueve que el individuo se destaque por la posesión de bienes materiales. En fin, lo que en un principio parece un simple caso de violencia callejera, de la mano de Kon crece hasta convertirse en una leyenda urbana con toques sobrenaturales.

Paranoia Agent se diferencia de otras series por la forma en que entreteje la narración. Lo habitual es tener pocos personajes principales que se harán familiares al público a través de relatos individuales por capítulo o durante una historia que dura la totalidad de la serie. En este caso se subvierte ese planteamiento al presentar historias individuales con diferentes personajes principales por cada capítulo y cuyo final usual es el ataque del antagonista.

En el segmento Paranoia Radio que Kon realizó con algunos de los creadores de la serie confesó que:

“La introducción no tiene nada que ver con la historia, son una serie de imágenes que esperábamos simbolizaran la serie completa. Como la serie saldría al aire después de media noche, quería algo que hiciera que la gente se despertara, algo que dijese a la audiencia ‘¡Despierta!’ y que el final les dijera ‘vayan a dormir’. Quería crear imágenes y sonidos con la capacidad de despertar a la gente.”¹⁶⁸

Efectivamente, en el final es perfectamente visible que las posiciones de los cuerpos alrededor de *Maromi* forman un signo de interrogación, (Fig. 180) de lo que



Fig. 179 Personajes principales de *Paranoia Agent*, en la entrada del programa.

168. Paranoia Radio segmento 1 de 3. Dvd #4 Paranoia Agent.

se infiere que la serie desea hacer nacer la autocrítica en cada espectador: ¿Qué papel juego y cuál debo jugar en adelante?

Del capítulo uno al siete el público visualiza la historia del protagonista individual que funciona como causa, mientras que el efecto —común a todos— es el ataque por parte del antagonista; quien a su vez se convierte en la causa de otro efecto: la investigación por parte de la policía.

Los capítulos ocho y nueve dan la sensación de ser rellenos, costumbre usual en las series de *anime* japonés, aunque estos muestran la historia desde un punto de vista externo a la acción directa de los protagonistas. (Fig. 181) *El chico del bate* sigue atacando, no a los protagonistas principales —que es a lo que el espectador está acostumbrado— y este giro en la presentación lo aleja de la historia central y lo deja en la posición de ajeno a los hechos —en primera persona— a pesar de que se mantiene el hilo narrativo de la historia. Su reincorporación a la misma se hace de forma sencilla, corta y contundente. Estos dos capítulos hablan del modo en que suceden los hechos comúnmente; es decir, los que protagonizan el evento o suceso; los espectadores o testigos y finalmente, los que escuchan, leen o ven lo ocurrido a través de otros medios. Del capítulo diez en adelante las acciones del antagonista recrudecen por lo frecuentes, pero aún con un tiempo minúsculo en relación con la historia principal. En los capítulos once y doce se revela el misterio del antagonista, mientras que el trece trae la resolución, cierre y vuelta al *statu quo*.

Además, el capítulo ocho exhibe el tema del suicidio, que en occidente es ajeno a la cultura y moralmente inaceptable, aunque algunas religiones lo aprueben en



Fig. 180 Personajes dormidos en forma de signo de interrogación alrededor de Maromi.

ciertas situaciones. Para los japoneses en cambio, puede ser un acto de reivindicación, honor o amor.

“La historia de Japón está llena de familias que se han suicidado juntas, suicidios por grupos de culto o militares, guerreros samurái y pilotos *ka-mikaze*. Personas que han sufrido o causado una deshonra y quieren limpiar su nombre. Aquellos que abrazan la muerte borran la vergüenza y la deshonra convirtiéndose en héroes mediante acciones que harían temblar a los occidentales”.¹⁶⁹

Las formas expuestas son las más comunes y se encuentran en el libro ‘Completo Manual del Suicidio’.¹⁷⁰ En uno de los intentos de suicidio de los protagonistas, el plan se frustra cuando alguien salta antes que ellos al paso del metro. Este tipo de suicidio es tan común en Japón, que para justificar el retraso del servicio de tren o metro, eufemísticamente se les denomina “incidentes relacionados con humanos”.¹⁷¹

Las historias del capítulo nueve fueron creadas por diferentes grupos de animadores, de ahí las diferencias en estilos. No obstante, el universo de Kon se mantiene y debido a la duración de *Paranoia Agent*, la intertextualidad llega a su máxima ex-

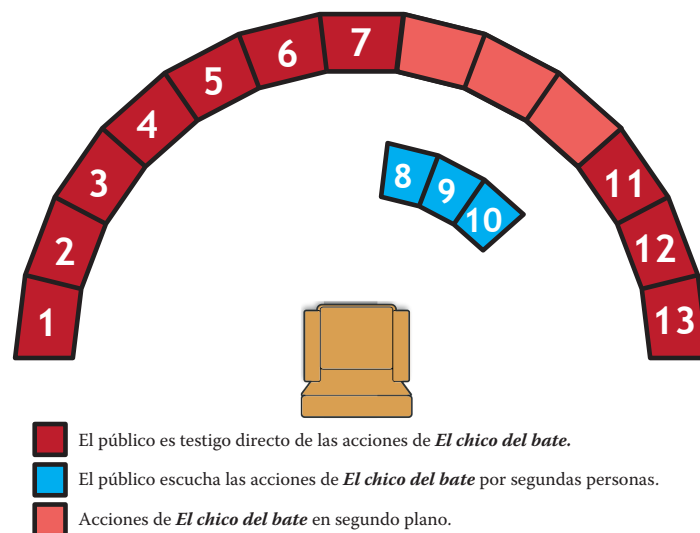


Fig. 181 Explicación visual de lo que ve el público, representado en la gráfica por un sillón.

169. Samuels, David. “Let’s die together”. Mayo 2007. <http://www.theatlantic.com/doc/200705/group-suicide> [Última consulta: 18 de febrero 2009]

170. *Completo Manual del Suicidio* (完全自殺マニュアル) de Wataru Tsurumi, publicado en 1993, más de un millón de copias vendidas.

171. Samuels, David. Op.Cit

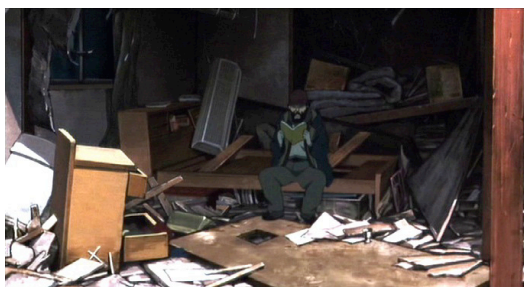
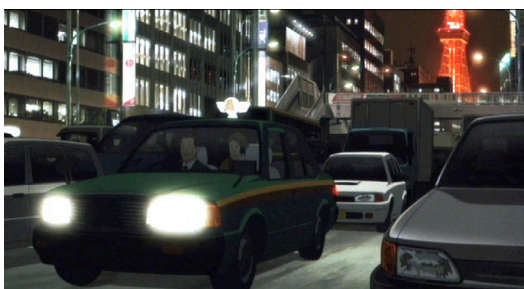
presión reutilizando varios personajes y objetos de creaciones anteriores, tales como la enfermera hija de **Gin**, el taxi *'Angel's cab'*, las vecinas chismosas, los fondos del salón de baile y la casa en ruinas, todos de la película *Tokyo Godfathers*. (Figs. 182) Esto muestra la extensión de su diégesis que abarca todas sus creaciones.

Como analogía podría decirse que *El chico del bate* es una suerte del personaje disfrazado de conejo en *Donnie Darko* (2001 de Richard Kelly), personaje paranormal invocado queriendo o no por el protagonista, el único que puede hacerle frente y evitar que incentive el crimen, o en el caso de la película de Kon, cometerlo.

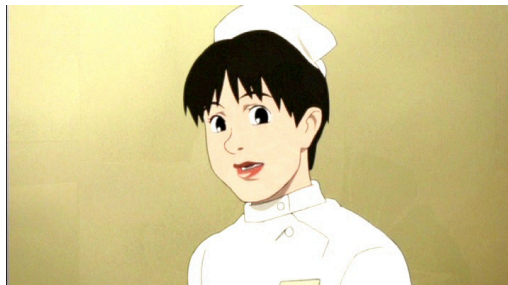
Otro probable guiño es sobre el antagonista específicamente. *El chico del bate* utiliza como arma un bate de béisbol color dorado y el apodo es *Shōnen Batto* (少年バット). Los personajes que son atacados por él dicen sentirse 'liberados' y por ende agradecidos. Esto recuerda a un héroe japonés de los sesenta, *Fantasmagórico* o *Fantomas* (*Ōgon Batto*, 1967), (黄金バット) un hombre vestido de dorado que usaba una careta de calavera y un bastón con el cual atacaba a sus enemigos. Si se presta atención, en el capítulo dos se escuchan voces en off conversando, una menciona el nombre de *Ōgon batto* y la otra le corrige con *Shōnen Batto*. Las formas japonesas de ambos nombres —para murciélago o bate— es la misma, lo que induce a una posible analogía entre ambos personajes.

El final es abierto, continúa en un ciclo infinito imaginario de tal modo que se podría iniciar nuevamente la historia con otros personajes. Kon remata su serie criticando el olvido de la sociedad, que sería la causante de que dicha historia se repitiera una y otra vez.

Tokyo Godfathers



Paranoia Agent



Figs. 182 A la Izquierda imágenes o personaje de *Tokyo Godfathers*, a la derecha en *Paranoia Agent*.

6.1 Los personajes

Debido a la gran cantidad de personajes y con el objetivo de facilitar la comprensión, se exponen sus características en este apartado, luego mediante gráficas se presentan los personajes que aparecen en cada capítulo como principales, secundarios y los que se podrían describir como cameos.¹⁷² Hay diez protagonistas principales, siete protagonistas menores, un antagonista y dos personajes secundarios:

Tsukiko Sagi (Protagonista 1, plano): Creadora de *Maromi*; retraída, tímida y callada, es objeto de la burla de sus compañeras de trabajo y la primera víctima de *El chico del bate*. Muestra una personalidad esquizoide que se constata en conversaciones con el muñeco de peluche *Maromi*. Se asemeja al personaje de *Mima Kirigoe* de *Perfect Blue*, sus características personales son las mismas, con la diferencia de que *Sagi* no crece, permanece igual durante toda la serie.

Keiichi Ikari (Protagonista 2, tridimensional): Policía que investiga los ataques de *El chico del bate*. Expresa gran añoranza por los viejos tiempos. Es un personaje tridimensional, un policía que sufre una depresión, rectifica y vuelve con mucha seguridad para resolver la crisis.

Mitsuhiro Maniwa (Protagonista 3, tridimensional, contraste): Policía joven compañero de *Ikari* en la investigación y su contraste. Al final de la serie adopta la personalidad de un súper héroe. Su personaje se deteriora hasta convertirse en un desquiciado, promoviendo que las acciones de *Ikari* resalten aún más. La relación entre *Keiichi Ikari* y *Mitsuhiro Maniwa* es del tipo *Sempai-Kohai*, en la que se imponen las jerarquías. *Ikari*, de mayor experiencia, se comporta como tutor y espera de su pupilo el debido respeto, lo cual es común en entornos de trabajo como el suyo.¹⁷³

172. "Breve aparición de un personaje famoso en una película o serie de televisión. Sin que figure en los créditos, ni cobre por ello." <http://www.elpais.com/diccionarios/castellano/cameo> [Última Consulta: Marzo 9, 2011.]

173. Un ejemplo de este tipo de relación se puede ver en la película *"Sol naciente" (Rising Sun, 1993)*, en la que el personaje interpretado por Sean Connery es el *sempai* de Wesley Snipes, el *kohai*.

Akio Kawasu (Protagonista 4, plano, estereotipo): Reportero que investiga el ataque a **Tsukiko**. Periodista de revista rosa, deshonesto y oportunista. Se fija metas sin importar que los medios sean inmorales. Será la víctima del segundo ataque.

Shogo Ushiyama (Protagonista 5, plano): Estudiante nuevo en el colegio, compañero de clases de **Yuichi**, con quien luego compite. Es un joven activo del que se dice que fue acosado en su escuela anterior, pero como esta situación no aparece en la serie, se desconoce si hubo cambio en el personaje. Será la tercera víctima.

Yuichi Taira (Protagonista 6, plano): Chico de edad escolar, buen estudiante y deportista; es el más destacado de la escuela, pero también un acosador. De personalidad egocéntrica, se torna agresivo en cuanto siente que deja de ser el centro de atención y culpa a todos de su caída en desgracia. Será la cuarta víctima.

Harumi Chono (Protagonista 7, dinámico, plano): Tutora privada de **Yuichi**. Callada y retraída como **Tsukiko**. Su alter ego es **María**, una prostituta. Sus cambios constantes de personalidad la hacen dinámica, no obstante, no se aprecia crecimiento de ninguna de las personalidades, al punto que después de casarse continúa su actividad como prostituta hasta el final de la serie. Quinta víctima.

Masami Hirukawa (Protagonista 8, tridimensional): Policía y a la vez soplón de la mafia. Amigo de **Ikari**, es atacado por **Makoto Kozuka** quien se hace pasar por **El chico del bate**. Su doble vida hace de él un personaje tridimensional. Vive con culpa la disyuntiva de saber que comete un crimen al asaltar a transeúntes, pero no tiene la suficiente fuerza de voluntad para dejar de hacerlo. Además parece tener características pedófilas y deseos fetichistas por su hija, que resuelve con prostitutas.

Makoto Kozuka (Protagonista 9, tridimensional): Joven que se hace pasar por El chico del bate y ataca a **Masami Hirukawa**. Se adjudica todos los ataques de **El chico del bate**, dando la impresión de mucha seguridad, pero cuando la investigación lo descubre como un copión, dicha seguridad desaparece y acepta que lo hizo porque

le parecía admirable la valentía del agresor. En prisión se desmorona completamente y es asesinado por el verdadero agresor, convirtiéndose en la primera víctima mortal de *El chico del bate*.

Taeko Hirukawa (Protagonista 10, plana): Hija de *Masami*. Es una niña alegre hasta el momento en que descubre que su padre le espía y fotografía mientras se viste. El personaje idolatra a su padre, pero luego intenta destruir todo lo que lo haga feliz. Su personaje sólo se caracteriza por ser la hija de *Masami*. Séptima víctima, simultáneamente con *Tsukiko*.

Zebra (Protagonista menor, plano): Anciano, jefe de un grupo de suicidas que se conocen por internet.

Fuyubachi (Protagonista menor, plano): Adulto joven del grupo de suicidas. Es callado y prácticamente no habla.

Kamome (Protagonista menor, plana): Niña que se une al grupo de suicidas al cual aporta un toque de alegría y aventura, a pesar del objetivo.

Ninguno de los protagonistas menores (*Zebra, Fuyubachi y Kamome*) es atacado por *El chico del bate*; sin embargo, a pesar de que estos tres personajes son considerados protagonistas, en la totalidad de la serie resultan personajes menores que sólo aparecen en un capítulo. Sus acciones no tienen relación directa con el antagonista, cuando el agresor se encuentra con ellos y huye.

Sra. Kamohara (Protagonista menor, plana): Persona recién llegada a un complejo de apartamentos que trata de integrarse al grupo de vecinas. Es callada, pero en su interacción con las vecinas inventa y cuenta ataques de *El chico del bate*, como vía para lograr pertenencia o sea ser aceptada por el grupo. No llega a ser víctima, pero su esposo sí.

Naoyuki Saruta (Protagonista menor, plano): Trabajador en una compañía de animación. Es vago, perezoso, inútil y huye de sus responsabilidades. No experimenta crecimiento alguno y parece morir en el ataque.

La anciana sin techo (Protagonista menor, plana): Es la que descubre ante los detectives *Mitsuhiro Maniwa* y *Keiichi Ikari* que el ataque sufrido por *Tsukiko* es falso. Su protagonismo es limitado.

Maromi (Protagonista menor, plano): Personaje creado por *Tsukiko*. Es un perro de peluche rosado. Simboliza la psique trastornada de *Tsukiko* y el escape fácil ante la culpa. Interactúa con ella y le impone su punto de vista, sin objeción por parte de la chica.

El chico del bate (Antagonista, desencadenante): Creación de *Tsukiko* en su juventud, como justificación por el descuido que trajo la muerte de su mascota. A pesar de ser el antagonista y el desencadenante de la historia, su presencia por episodios es casi nula. En los primeros siete capítulos sólo aparece de forma puntual, casi al final en el momento del ataque. Carece de diálogos, la única palabra la utiliza en el primer capítulo, al momento de encontrarse con *Tsukiko*. A partir del capítulo diez su tiempo de pantalla es más prolongado.

El jefe de Tsukiko (Personaje secundario 1, plano): De maneras suaves y amaneradas. Aunque aparece en ocasiones mínimas, fusiona la historia general con el capítulo diez, cuando lleva regalos a la oficina donde trabaja *Naoyuki Saruta*.

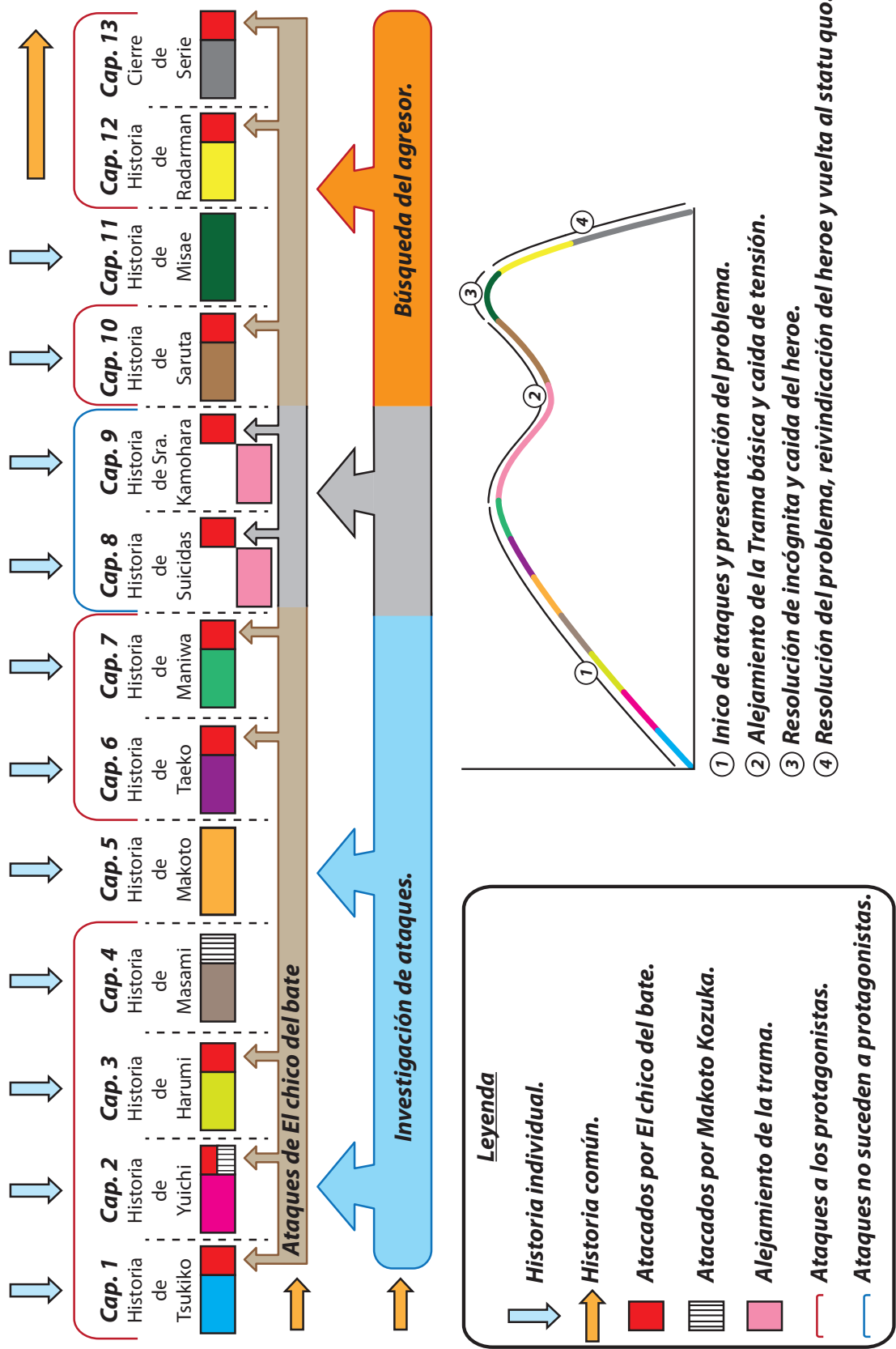
El viejo del hospital (Personaje secundario 2, plano): Víctima de atropello de *Akio Kawasu*, actúa como guía del detective *Mitsuhiro Maniwa* cuando éste pierde la razón.

Con el fin de esclarecer la compleja red de personajes se presenta un cuadro con las apariciones de cada uno por capítulo de mayor a menor, (Fig. 183). En el apartado de análisis individual por capítulos se explican las características de dichas apariciones.

En cada capítulo los personajes secundarios tienen cierta relevancia. Así, los detectives que investigan los ataques serán recurrentes en la mayoría; pero a partir del capítulo dos se introduce de forma breve al personaje que será el protagonista del siguiente episodio. El personaje de **Maromi** es omnipresente en la serie y el director lo representa de dos formas: Como un ícono de *merchandising* (llaveros, mochilas, peluches, entre otros) y cuando interactúa con **Tsukiko**. Sólo se presenta en los recuadros de personajes en su interacción con **Tsukiko** u otros caracteres. Se incluye además un diagrama detallando las líneas narrativas de la serie y una curva de progresión dramática para tratar de hacer mas clara su comprensión. (Fig. 184)

Apariciones por capítulo	Personajes	Capítulos												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
13	Maromi													
12	El Chico del Bate													
10	Keiichi Ikari													
8	Mitsuhiro Maniwa													
7	Tuskiko Sagi													
6	Harumi Chono													
4	Viejo del hospital													
3	Yuichi Taira													
2	Akio Kawasu													
1	Shogo Ushiyama													
	Vieja sin techo													
	Masami Hirukawa													
	Jefe de Tsukiko													
	Taeko Hirukawa													
	Prof. Jiai													
	Otaku													
	Misae Ikari													
	Makabe (mafioso)													
	Makoto Kozuka													
	Tres vecinas													
	Enfermera													
	Padre de Tsukiko													
	Ladrón													
	Sra. Kamohara													
	Naoyuki Saruta													
	Kamome													
	Zebra													
	Fuyubachi													
	María													

Figs. 183 A la Izquierda se aprecian la cantidad apariciones por colores y a la derecha cada uno de los personajes y el capítulo en que aparecen.



6.2 Estructura narrativa y montaje por capítulo.

Capítulo 1: Aparece 'El chico del bate'

Montaje: Narrativo / Apocalíptico

Principales	Secundarios	Cameos	Atacados
Tsukiko Sagi Keiichi Ikari Mitsuhiro Maniwa Akio Kawasu	Viejo del hospital Vieja sin techo Jefe de Tsukiko Maromi Otaku	Enfermera Tres vecinas	Tsukiko Sagi Akio Kawasu

La creatividad plasmada en la serie se aprecia desde el principio, ya que el título de los capítulos en vez de ser un texto sobre la imagen, fusiona ambos elementos a nivel artístico. El primero se aborda con la secuencia de un autobús que pasa y deja al descubierto un grafiti en una pared con el nombre del capítulo, en tanto que la cámara hace un *zoom in* lento. (Fig. 185)

El propósito es introducir al antagonista “*El chico del bate*”, cuya primera aparición es a contraluz (Fig. 186), por lo que no se le ve y *Tsukiko* describe a su atacante de manera sucinta. Pero en una segunda entrevista con la policía la amplía con detalles, como que usa patines dorados y el bate es del mismo color. (Fig. 187) La descripción de *Tsukiko*, -en una entrevista con *Kawasu*- es la primera de varias pistas sobre cómo Kon crea a su antagonista como una leyenda urbana que evoluciona por acción de los rumores y habladurías sobre él.

La gente de la calle especula atribuyendo características a la vestimenta, detalles fisiológicos, forma de actuar (Fig. 188) así que le bautizan con el nombre que se le conoce durante la serie: “*El chico del bate*” (*Shōnen batto*). Las especulaciones del público se entremezclan con imágenes de *El chico del bate* que se adaptan a sus historias y concluyen dándole la forma con que se presenta en pantalla.

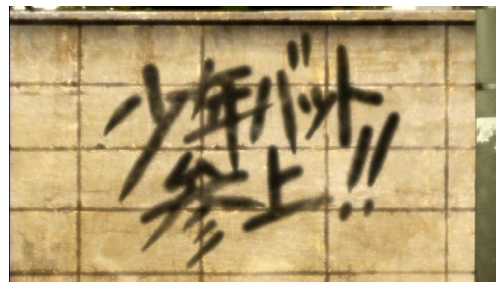


Fig. 185 Título del capítulo escrito en una pared.

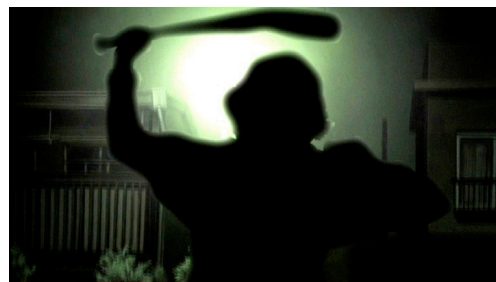


Fig. 186 Primer ataque de 'el chico del bate' a *Tsukiko*.

Este capítulo introduce tres personajes: los detectives *Keiichi Ikari* y *Mitsuhiro Maniwa*, quienes serán principales en capítulos futuros y al reportero *Akio Kawasu*, que investiga el ataque.

La reiteración de ideas, imágenes y técnicas utilizadas con anterioridad acontece desde este primer capítulo. Ejemplo de ello es el empleo de la enfermera hija de *Gin* de *Tokyo Godfathers*, en el hospital donde se encuentra internada *Tsukiko*; un claro guiño a esta película, que lleva al espectador de la mano al particular universo de Kon, (Cuyos lugares geográficos son su natal Hokkaido y Tokyo). Se revela además la personalidad de *Tsukiko*, retraída, tímida y un poco disociada de la realidad, hecho que se observa en la secuencia en que dialoga con su mascota de peluche *Maromi* como si fuera un ser vivo.

Al final del episodio hay una escena en la que reaparece *El chico del bate*, su sombra superpuesta sobre el peluche de *Maromi* que *Tsukiko* ha dejado caer. La secuencia se realiza mediante un paneo vertical ascendente (tilt-up), que inicia en la sombra sobre *Maromi* hasta llegar a los patines y el bate dorado; luego, mediante un corte, se intercala el rostro de *Tsukiko*. Una pista que pasa inadvertida por el movimiento utilizado e indica de dónde ha surgido *El chico del bate* y su relación con el personaje *Maromi*. (Fig. 189) En una sola línea de diálogo se escucha al antagonista, quien al ver a *Tsukiko* le dice “*tadaima*”, saludo coloquial que se dice a las personas conocidas cuando alguien llega a su propia casa. Su traducción puede ser: ‘estoy en casa’ o ‘aquí estoy’.



Fig. 187 Detalles del aspecto de *el chico del bate*.



Fig. 188 Los rumores le dan forma al antagonista.




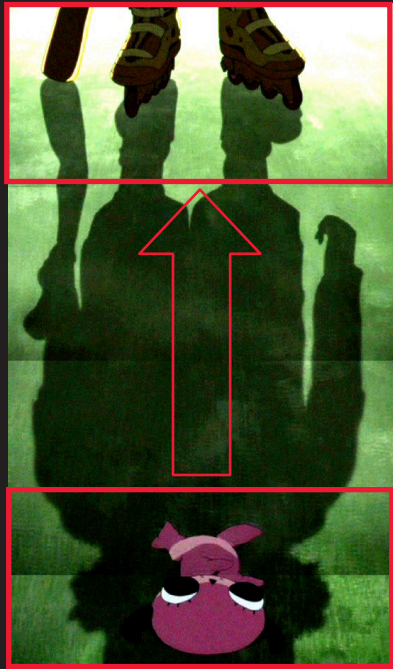




Imagen	Descripción	Diálogo
	Plano de detalle, bolso de Tsukiko cae al piso y Maromi se sale de este.	
	<u>Corte</u>	
	Plano entero, Tsukiko en el suelo después de tropezar.	
	<u>Disolvencia</u>	
	Primer plano Tsukiko agitada.	SFX: Respiración agitada.
	<u>Corte</u>	SFX: Ruido de freno de patines.
	Plano de detalle, de Maromi, paneo horizontal a patines dorados.	
	<u>Corte</u>	
	Primer plano Tsukiko asustada.	
	<u>Corte</u>	
	Continua paneo horizontal, a plano medio corto de El chico del bate.	CdB: Tadaima.
	<u>Corte</u>	

Imagen	Descripción	Diálogo
	Primer plano, Tsukiko pone cara de extrañeza.	
	Plano entero del chico del bate que se aleja patinando.	

Corte

Fig. 189 Secuencia que introduce a *El chico del bate* y su conexión con *Maromi*.

Capítulo 2: Los patines dorados

Montaje: Narrativo / Elegíaco

Principales	Secundarios	Cameos	Atacados
Yuichi Taira Shogo Ushiyama Tsukiko Sagi Keiichi Ikari Mitsuhiro Maniwa Harumi Chono	Maromi	El viejo del hospital Jefe de Tsukiko	Shogo Ushiyama Yuichi Taira

En este episodio el título aparece dos minutos después de haber comenzado la animación, escrito en una valla publicitaria frente a la que *Yuichi Taira* pasa patinando en un plano general. (Fig. 190)

Kon hace un juego de palabras con el nombre *Yuichi*, ya que en japonés *ichi* significa ‘uno’ y esa es la aspiración del personaje, ser el número uno en lo que hace, no importa cómo. *Ichi* trata de sacar provecho de cada situación sin importarle el bienestar de los demás, como demuestra el episodio con constantes cortes que representan situaciones idílicas de la imaginación del joven. En dos de estas ilusiones la connotación la provee la misma instrumentación musical, que vuelve a escucharse por tercera vez, mientras *Ichi* ve un video donde juega béisbol y es aclamado por sus compañeros. Kon utiliza dos narradores, la cámara como narrador omnisciente y a *Ichi* como narrador protagonista de su imaginación. Además de usar una banda sonora específica, para reforzar en el público las secuencias en que el protagonista está sumido en sueños de grandeza.

El guión se caracteriza por la simplicidad. Narra la paranoia sufrida por un alumno de primaria al que sus compañeros le atribuyen la autoría de los ataques de *El chico del bate*, y esta exposición al público de su trauma es en realidad una censura al acoso psicológico que sucede en las escuelas. El perseguido es el personaje más popular del colegio, y a pesar de ello se aleja y teme volver, lo que denuncia la capacidad destructiva del acoso.



Fig. 190 Título del capítulo en una valla publicitaria.

Con este capítulo se inicia la introducción del personaje principal del próximo capítulo. Es el caso de **Harumi Chono** tutora de **Ich**i, así como de los personajes secundarios, detectives del episodio anterior. Esta fórmula aporta mayor profundidad y cohesión a la narración de la historia global.

Existen dos secuencias importantes para la trama general. La primera ocurre después del ataque a **Ushiyama**, cuando **Ich**i se ve a sí mismo en la figura de **El chico del bate**, quien ha hecho lo que él no se atreve a hacer (pero desea que suceda) para librarse de su adversario —**Ushi**— que le ha humillado reduciéndolo a la categoría de acosado. La segunda presenta por primera vez alusiones al estado mental de **Tsukiko**. Al observarla mientras escucha la noticia del ataque a **Ushi** en televisión, **Maromi** se levanta frente a ella y los ojos del peluche se le superponen, tapándolos y reemplazándolos, (Fig. 191) Ello implica el triunfo de su punto de vista sobre el de la chica, reforzado con su diálogo, el cual impide a **Tsukiko** recordar dónde ha visto a **El chico del bate** con anterioridad. Además, la reprime diciendo que es imposible que una persona no cambie después de tanto tiempo; y este es nada menos que la mascota que ella lleva a todas partes. Esta secuencia deja entrever un conocimiento previo de **El chico del bate** por parte de **Maromi** —y por ende de **Tsukiko**— pero esta secuencia es tan rápida, sumada al desvarío de **Tsukiko**, que esta clave puede pasar desapercibida.

Hay una escena similar a la que se vio en el primer capítulo cuando los rumores comienzan a transformar a **El chico del bate**: Mientras se escuchan las voces en off de unas vecinas hablando sobre **El chico del bate**, el póster de **Yuichi Taira** en la escuela va cambiando por dibujos que al parecer han sido añadidos por otros niños, transformando su imagen en la del agresor. (Fig. 192) Esta graficación funciona como forma de expresar el paso del tiempo y el agravamiento del problema de **Ich**i. Además, introduce una nueva característica del agresor, que se verá después en el capítulo siete.

En la secuencia de un partido de béisbol con **Ich**i al bate, la imaginación y los hechos se funden convirtiéndose en un recuerdo; es decir, que al no poder volver a ser popular, le queda el recuerdo grabado en video como alternativa.

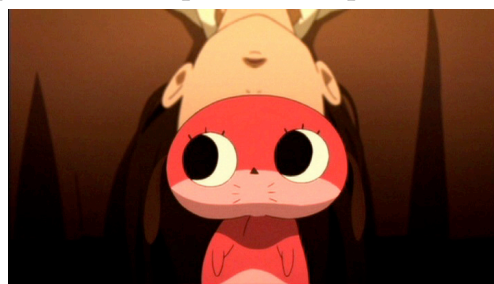


Fig. 191 *Maromi* impone su punto de vista a *Tsukiko*.

Imagen	Descripción	Diálogo
	Plano de detalle con zoom out lento de poster de Ichi sobre muro. <u>Cortinilla</u>	Vecina 1 (off): ¡¿Sí?! ¿Y era un niño? ¿De verdad?
	Plano de detalle con zoom out lento de poster de Ichi sobre muro. <u>Cortinilla</u>	Vecina 2 (off): ¿Y qué más?
	Plano de detalle con zoom out lento de poster de Ichi sobre muro. <u>Cortinilla</u>	Vecina 2 (off): ¿Llevaba un bate un poco torcido?
	Plano de detalle con zoom out lento de poster de Ichi sobre muro. <u>Cortinilla</u>	Vecina 3 (off): ¿Sabéis lo que dicen?
	Plano de detalle con zoom out lento de poster de Ichi sobre muro. <u>Cortinilla</u>	Vecina 3 (off): Que se ríe cuando te va a pegar.
	Plano de detalle con zoom out lento de poster de Ichi sobre muro. <u>Cortinilla</u>	Vecina 1 (off): Que desagradable. Vecina 3 (off): ¡Y los patines y el bate son dorados!
	Plano de detalle con zoom out lento de poster de Ichi sobre muro. <u>Corte</u>	Vecina 1 (off): ¡Por tener, tendrá incluso los ojos dorados! Vecina 3 (off): Pues me da un poco de miedo.
	Plano medio corto de Ichi viendo el poster.	

Fig. 192 Poster en un mural de la escuela se transforma mientras se escuchan *voces en off*.

En ella se repite el mismo principio de diseño utilizado en *Perfect Blue*, el juego del campo-fueracampo, que despista al público que no puede entender que lo que ve es una imagen del pasado, hasta que la cámara hace un *zoom out* y aparece la pantalla del televisor en que se ve a *Ichii* en su cuarto, seguido de un contraplano en que se le ve mirando el video. (Fig. 193)

En el cierre *Ichii* se siente atacado. Las personas que lo observan se convierten en figuras amorfas (Fig. 194), lo que las distancia de él. Esa diferencia con los demás tiene dos lecturas: que dichos personajes —desde el punto de vista de *Ichii*— están en su contra, son excluidos ya que son diferentes; y que la disociación indica que él es quien tiene la razón. No obstante, esta separación también lo excluye, pues lo hace diferente del resto. En la última transformación sólo hay dos personajes que se mantienen iguales, *Ichii* y *El chico del bate*. Como ambos son excluidos del resto, es *El chico del bate* quien puede incluirle nuevamente en el ‘mundo’.

La personalidad de *Ichii* refleja a la sociedad japonesa, la cual a pesar de asentar el progreso en los esfuerzos colectivos, exige que el individuo se destaque y sea reconocido, para poder ser parte integrante de la sociedad. (situación bastante paradójica).

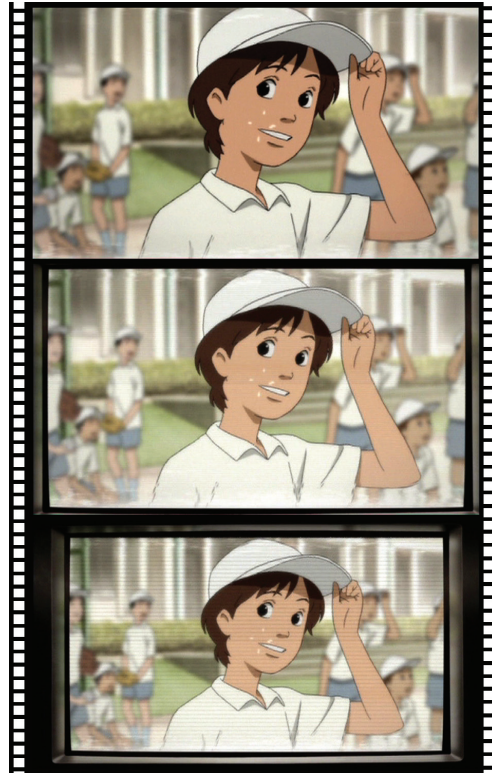


Fig. 193 *Ichii* rememora sus días de gloria, antes de que apareciera ‘el chico del bate’.



Fig. 194 *Ichii* en el momento de ser atacado por ‘el chico del bate’.

Capítulo 3: Double lips (Labios dobles)

Montaje: Narrativo / Elegíaco Festivo

Principales	Secundarios	Cameos	Atacados
Harumi Chono María Keiichi Ikari Mitsuhiro Maniwa	Masami Hirukawa Yuichi taira Prof. Jiai Tsukiko Sagi Maromi	El viejo del hospital Enfermera Otaku	Harumi Chono

Las referencias al cuervo en la mitología japonesa son escasas. En el *Kojiki* se presenta como un enviado de los dioses —*yatagarasu*—, cuya traducción literal es ‘cuervo de ocho patas’, y es el animal en que se transforma la diosa *Amaterasu-omi-kami*. También hace de mensajero de los dioses cuando intervienen en asuntos humanos,¹⁷⁴ y se le asocia con el ave que lleva las almas a su lugar de descanso. En la mitología americana y europea se le asocia con el engaño y su figura es presagio de mala fortuna. Y así es como se destaca en este capítulo, lo que puede tomarse como una referencia a la influencia occidental en el Japón de la post-guerra. La primera aparición del ave parece ser algo meramente estético o común para un tokyota,¹⁷⁵ pero su rol cambiará totalmente.

Se introduce primero a *María*, una dama de compañía, y el título aparece en anuncios que ofrecen este servicio. (Fig. 195) El mismo es de doble sentido, ya que puede aludir a la dualidad *Harumi/María* o hacer referencia a los labios genitales como representación del problema que la aqueja.

El personaje *Harumi/María* revela que se ha hecho un profundo estudio psicológico para el diseño visual, el armario contiene la ropa de ambas, pero separadas, a la izquierda la ropa de *Harumi* y a la derecha la de *María*, e igual en el mueble de los cosméticos. Las metáforas visuales refuerzan la dualidad



Fig. 195 Título del capítulo en posters de María, dama de compañía.

174. Un buen ejemplo en el *Kojiki* es cuando llevó al primer emperador Jimmu a las planicies de Yamato (hoy prefectura de Nara) The *Kojiki Records of Ancient Matters*, trad. Basil Hall Chamberlain. North Clarendon. VT. Tuttle Publishing. 2005. Pág. 164-165, 115.

175. En febrero de 2002, un estudio hecho por el gobierno metropolitano de Tokyo dio como resultado que la población de estas aves había crecido de 21,000 en 1999 a 37,000 en 2002. The Japan times on-line. <http://search.japantimes.co.jp/cgi-bin/nn20020201b4.html> [Última consulta: 25 de febrero 2009]

del personaje: En el momento de escoger la ropa, **Harumi/María** está frente al armario entre ambos tipos de ropa, y la utilización de la prenda de uno u otro lado es la que define la personalidad que emergerá.

Respecto a los eventos futuros, hay una corta secuencia que tiene un gran significado y es el reflejo de **Harumi** en un vidrio, mientras mira el paisaje desde un paso elevado, se detiene y voltea. La siguiente toma es su reflejo en el vidrio y la transparencia permite ver el paisaje de fondo a través de su figura. Esta personalidad se diluye, desaparece lentamente y da paso a la dominante, es decir, a **María**.

Cuando **Harumi** sale de visitar a **Yuichi Taira**, el inspector **Mitsuhiro Maniwa** le observa, ella camina frente a una ventana. El reflejo es tan perfecto que crea la impresión visual de dos personas caminando, nueva pista sobre su doble personalidad.

Harumi y **María** se comunican a través del contestador del teléfono. Cuando no encuentra ningún mensaje suyo. Asume que ha desaparecido y lo que sigue es una secuencia en la ducha que se utiliza como metáfora de terminación del problema, de desechar la parte mala o sucia. El agua que corre por el cuerpo de **Harumi** lo limpia eliminando la suciedad representada por **María**. Al final el agua desaparece por el desagüe, el proceso de limpieza ha terminado y **Harumi** puede comenzar una vida sin **María**.

(Fig. 196)

Pero esta felicidad dura poco. En la secuencia en que **Harumi** y su prometido navegan por el lago aparece un cuervo que se posa en el bote, anuncia las desventuras por venir, es presagio de la resurrección de **María**. (Fig. 197)

María comienza a influir directamente en la vida de **Harumi**, quien aparece por primera vez relacionada con **Maromi**. Cuando su reflejo se ve en el espejo retrovisor de un taxi manejado por un cliente de **María** (en el que cuelga un llavero del peluche). (Fig. 198)



Fig. 196 Secuencia de ducha de Harumi, después de haberse librado de María.

El clímax llega cuando se enfrentan **Harumi** y **María** en la calle. Esta confrontación se interpreta desde dos puntos de vista: el de los espectadores, **Harumi** se mueve de un lado para otro como si fuese atacada a pesar de estar sola; y el de **Harumi**, golpeada y empujada por dos versiones de **María** que tratan de dominarla hasta que surge **El chico del bate**. (Fig. 199)

El manejo de esta duplicidad de personalidades en un mismo personaje recuerda las sutiles y novedosas técnicas de Kon en sus anteriores obras. La pelea, montada por cortes, en realidad ocurre en la mente de **Harumi**, pero el público sólo toma consciencia de ello con el primer plano del rostro de **Harumi** pintado estrambóticamente.

Se presenta también a **Masami Hirukawa**, personaje principal del próximo episodio.



Fig. 197 Cuervo como presagio de desventuras futuras.

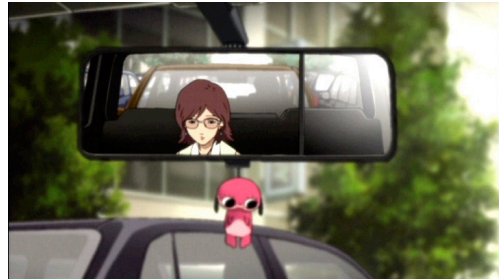


Fig. 198 Maromi en el retrovisor del taxi en que viaja Harumi. El chofer es cliente de María.




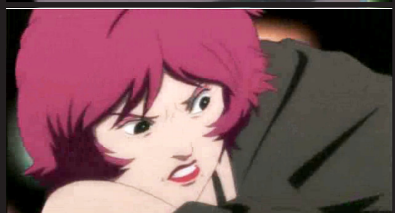
Imagen	Descripción	Diálogo
	Plano medio, Harumi en contraluz se mueve por la calle. <u>Corte</u>	SFX: Gritos de mujer
	Plano medio corto, Harumi se sacude. <u>Corte</u>	Harumi: ¡No! ¡Suéltame!
	Primer plano de María. <u>Corte</u>	María: ¡Camina, no te pares!
	Plano medio corto, Harumi se sacude. <u>Corte</u>	Harumi: ¡No, por favor!
	Primer plano de María. <u>Corte</u>	María: ¡Deja de gritar!
	Plano medio corto, Harumi se sacude. <u>Corte</u>	Harumi: ¡Para! ¡Me haces daño!
	Primer plano de María. <u>Corte</u>	María: ¡Tu actitud me pone histérica!
	Primer entero de Harumi en contraluz que cae al suelo. <u>Corte</u>	SFX: Gritos de mujer


Imagen	Descripción	Diálogo
	Plano medio de Harumi tirada en la calle <u>Corte</u>	
	Plano medio contrapicado de María. <u>Corte</u>	María: ¡Levántate ya!
	Plano medio de Harumi tirada en la calle <u>Corte</u>	Harumi: Para ya, por favor.
	Plano medio contrapicado de María. <u>Corte</u>	María: ¿Quién te crees que eres? ¡Quiero que sufras más! ¡Ya te liberaré de ese sufrimiento!
	Plano medio corto de Harumi tirada en la calle <u>Corte</u>	Ichi (Off): El chico del bate me ha liberado.
	Plano de detalle, sombra de Elchico del bate <u>Corte</u>	SFX: Ruido de patines.
	Plano medio corto con zoom in a rostro de Harumi. <u>Corte</u>	
	Plano de detalle, de bate dorado cuando golpea. <u>Corte</u>	SFX: Ruido de golpe de bate.

Fig. 199 Secuencia del conflicto entre María y Harumi.

Capítulo 4: El camino del hombre

Montaje: Narrativo / Apocalíptico

Principales	Secundarios	Cameos	Atacados
Masami Hirukawa Keiichi Ikari Mitsuhiko Maniwa Makabe (mafioso)	Tsukiko Sagi Harumi Chono	Makoto Kozuka	<i>Masami Hirukawa</i>

Para la musicalización de este capítulo Kon utilizó dos pistas sonoras diferentes, siendo la de las secuencias del *manga* la más sobresaliente. Interpretada con tradicionales tambores *taiko*, que le añade una nota épica a la interpretación junto a las imágenes estáticas, lo que dota a la narración de una connotación de heroicidad que contrasta con las acciones del protagonista. Visualizar un *manga* inserto en la animación hace emerger las analogías entre esta y el dibujo en papel, además de explicar visualmente cómo surgió la animación limitada que practicaron los animadores japoneses después de la segunda guerra mundial y cómo la carencia de movimiento fue resuelta con sonidos, voces en *off* y otros subterfugios técnicos que dinamizan la acción. Lo novedoso es que mediante movimientos de cámara y efectos de sonido, se da vida a una imagen fija.

El pionero en utilizar este estilo de animación en el que se toman las imágenes de un *manga* y se les da movimiento mediante efectos de edición, fue el director Nagisa Ōshima con *Band of Ninja (Ninja bugei-chō, 1967)* del *manga* homónimo de Sampei Shirato. El montaje hecho por Kon presenta los mismos rasgos de movimientos de cámara, cortes y sonorización, —como claro homenaje— y para ambas se puede utilizar la descripción dada por Burch al referirse a la película de Ōshima: “Fue un ejercicio en dinamización de las imágenes estáticas con una edición extremadamente rápida y una pista de sonido extravagante” ¹⁷⁶

Al principio del capítulo se superponen varias acciones: Una analepsis del ataque a *Harumi Chono*, la presentación del personaje principal *Masami Hirukawa* y el título —que al igual que el del capítulo dos— aparece en una valla publicitaria y es a

176. BURCH, Noel. *To the distant observer, form and meaning in the Japanese cinema*. Berkeley, CA. University of California Press. 1979. Pág. 333.

la vez el nombre del *manga* que el protagonista lee. (Fig. 200)

Hirukawa lleva una doble vida, policía y soplón de la mafia. Hombre de familia que gasta el dinero en prostitutas, alcohol y juegos de azar; sin embargo, la apariencia es la de un ciudadano honesto con una vida entregada a su familia. El momento decisivo surge cuando debe pagar una deuda a la mafia y el único camino que le queda es delinquir.

El personaje es consciente de que lo que hace es incorrecto, tanto que en una secuencia pide a gritos que alguien le ayude a dejar

de hacerlo. En ese momento el maletín que lleva cae al suelo y sale la máscara que usa cuando asalta, que recuerda al rostro de **Maromi**. (Fig. 201) La representación del autoengaño y racionalización es una alusión directa a uno de los males que el autor viene criticando a la sociedad. Kon quiere que el público enfrente la verdad, que tome conciencia, asuma el error y se abstenga de volver cometerlo.

Para representar dicha dualidad se utilizaron de forma singular dos secuencias diametralmente opuestas: En la primera, mientras habla con **Ikari**, se ven imágenes estáticas de la cotidianidad de la vida inmoral de **Hirukawa**, pero lo que expresa su voz en *off* es contrario a lo que el público ve en pantalla (Fig. 202)



Fig. 200 Título del capítulo en una valla de carretera.



Fig. 201 La máscara se asemeja al rostro de **Maromi**.

Imagen	Descripción	Diálogo
	Plano entero, Hirukawa se baja de un coche frente a un club nocturno.	Hirukawa (off): Bueno, yo no puedo hacer otra cosa...
	Plano entero, Hirukawa con dos prostitutas.	Hirukawa (off): ...Porque mi familia es lo único que tengo.

Imagen	Descripción	Diálogo
	Plano medio de Hirukawa agarrando el culo de una prostituta. <u>Disolvencia</u>	Hirukawa (off): Jefe, a diferencia de ti, yo no puedo aspirar a ningún ascenso.
	Plano medio de Hirukawa con el jefe mafioso. <u>Corte</u>	Hirukawa (off): Pero lo menos que puedo hacer es proteger a mi mujer y a mi hija.
	Plano entero de grupo con Hirukawa sentado en mesa de ruleta. <u>Corte</u>	Ikari (off): Supongo que tengo mucho que aprender de ti.
	Two shot en Plano medio de Hirukawa en karaoke con prostituta. <u>Disolvencia</u>	Ikari (off): ¿Cuántos años tiene tu hija?
	Plano medio de Hirukawa comiendo con prostituta. <u>Corte</u>	Hirukawa (off): Ya tiene diecisiete. Está pasando la edad del pavo.
	Plano medio corto de Hirukawa con un tigre. <u>Corte</u>	Ikari (off): Como pasa el tiempo, la última vez que la vi era una estudiante de primaria.
	Plano americano de Hirukawa, jefe mafioso en el fondo. <u>Corte</u>	Hirukawa (off): Parece increíble, los críos crecen en un abrir y cerrar de ojos.
	Plano medio corto de jefe mafioso viendo a Hirukawa. <u>Corte</u>	Hirukawa (off): Y bueno, soy un hombre solitario, una estrella errante.



Imagen	Descripción	Diálogo
	Plano medio corto de Hirukawa. <u>Disolvencia</u>	Hirukawa (off): Simplemente trabajo duro y cumplo el deber que tiene todo hombre.
	Contraplano en plano medio de Hirukawa observando la construcción de su casa. <u>Corte</u>	

Fig. 202 Diálogo entre Hirukawa a Ikarri.

Para lograr el efecto deseado la próxima secuencia subvierte el orden anterior, ahora se intercalan imágenes del *manga* y se escucha la voz en *off* de su protagonista y el contraste se crea con las acciones de Hirukawa, que pervierte lo que se escucha adecuándolo a sus acciones delictivas. (Fig. 203)





Imagen	Descripción	Diálogo
	Zoom in a plano general de edificio. <u>Disolvencia</u>	
	Plano entero de pareja asustada en el suelo. <u>Corte</u>	Hombre: ¿Quién es usted?
	Plano entero contraplano que deja ver a Hirukawa enmascarado. <u>Corte</u>	Hirukawa: Soy...
	Plano medio corto de Hirukawa que levanta un cuchillo. <u>Disolvencia</u>	Hirukawa: Soy un vagabundo...

Imagen	Descripción	Diálogo
	Primer plano de héroe del manga. <u>Disolvencia</u>	Héroe (off): Sin nombre...
	Plano entero de pareja asustada en el suelo y Hirukawa entra en cuadro. <u>Corte</u>	
	Plano medio corto de héroe, con paneo lento hacia arriba. <u>Corte</u>	Héroe (off): ¡He venido a devolverte el favor que me hiciste!
	Zoom out de pistola a Plano medio corto de héroe. <u>Disolvencia</u>	SFX: Disparo
	Zoom out de balazo a Plano entero de malos. <u>Corte</u>	Malo (off): Mierda.
	Contraplano plano entero del héroe con paneo de arriba hacia abajo. <u>Corte</u>	Malo (off): Perdónanos, por favor.
	Zoom out de primerísimo primer plano del héroe. <u>Corte</u>	Héroe (off): ¿Dónde está la mujer?
	Plano medio corto de Hirukawa. <u>Corte</u>	Hirukawa (off): ¡Os estoy preguntando dónde está el dinero!

Imagen	Descripción	Diálogo
	Plano entero de pareja amarrada en el suelo y Hirukawa. <u>Corte</u>	
	Zoom out de plano medio del héroe. <u>Corte</u>	SFX: Puerta que se abre.
	Zoom in a plano medio corto de muchacha. <u>Corte</u>	Chica (off): ¡Hmm!
	Plano medio de Hirukawa robando caja fuerte. <u>Paneo de DE. a IZ.</u>	Hirukawa (off): ¿Estás bien? ¡He venido a salvarte!
	Plano entero de pareja amarrada en el suelo. <u>Corte</u>	Hombre: ¡No nos robe, por favor! ¡Son todos nuestros ahorros! Mujer: ¡Son para construir nuestra propia casa!
	Plano medio corto de Hirukawa con el dinero en las manos. <u>Corte</u>	Hirukawa: No se preocupen...
	Zoom out de Plano medio del héroe soltando a la muchacha. <u>Corte</u>	Héroe (off): ¡Señorita! ¡Todo ha pasado!
	Paneo de derecha a izquierda de primer plano de la muchacha. <u>Corte</u>	Chica (off): ¡Eres tú!





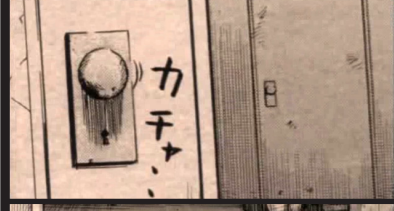



Imagen	Descripción	Diálogo
	Plano medio de pareja con cinta en la boca. <u>Corte</u>	SFX: Hmm, hmmm.
	Zoom out de Plano entero del héroe y la muchacha abrazados. <u>Disolvencia</u>	Chica (off): Yo... Yo...
	Zoom out de primer plano del rostro de la muchacha. <u>Disolvencia</u>	Chica (off): Aún no sé cómo te llamas.
	Plano entero del héroe y la muchacha. <u>Paneo de DE a IZ</u>	Héroe (off): Puedes llamarme...
	Plano de detalle de perilla de la puerta. <u>Corte</u>	SFX: Ruido de cerradura abriéndose.
	Primer plano de malo asomándose por la puerta. <u>Corte</u>	SFX: Ruido de puerta abriéndose.
	Plano medio corto de pareja amarrada y amor-dazada. <u>Corte</u>	SFX: ¡Hmm, hmmm!
	Zoom out de primer plano del héroe. <u>Corte</u>	Héroe (off): Puedes llamarme...

Imagen	Descripción	Diálogo
	Plano medio de niña que abre puerta y entra al apartamento. <u>Corte</u>	Niña: Ya estoy en casa.
	Plano medio corto de pareja desesperada. <u>Corte</u>	SFX: ¡Hmm, hmmm!
	Contraplano en plano entero de niña que ve a los padres, paneo de DE a IZ. <u>Corte</u>	Niña: ¿Papá, mamá, que os ha pasado?
	Primer plano de Hirukawa . <u>Disolvencia</u>	Hirukawa: Puedes llamarme...
	Plano medio de niña frente a los padres. <u>Corte</u>	Niña: ¡Uh!
	Contraplano, paneo de abajo hacia arriba a plano medio de Hirukawa. <u>Corte</u>	SFX: Ruido de lámpara de mano que se enciende.
	Primer plano de Hirukawa. <u>Corte</u>	Hirukawa: Quiero que me llames papá.
	Plano medio de niña con cara de susto frente a los padres. <u>Corte</u>	Niña SFX: Sollozos.


Imagen	Descripción	Diálogo
	Zoom out a plano general de edificio. <u>Disolvencia</u>	Niña: Grito.

Fig. 203 Secuencia en que se hace un contraste entre los robos de Hirukawa y el *manga* que lee.

Cuando la desesperación de *Hirukawa* llega al límite, se manifiesta *El chico del bate* pero, extrañamente, se le ve nítidamente al golpear a *Hirukawa* y detenerse a observar a su víctima, (Fig. 204) a diferencia de los ataques anteriores en que la imagen del golpe era lo último que se veía. Este cambio apenas perceptible es una pista sobre la verdadera identidad del atacante. Con esta secuencia también se introduce el personaje principal del siguiente capítulo, *Makoto Kozuka*.



Fig. 204 El chico del bate ataca y se detiene a observar a su víctima.

Capítulo 5: El guerrero sagrado

Montaje: Poético / Elegíaco-Festivo

Principales	Cameos
Keiichi Ikari Mitsuhiro Maniwa Makoto Kozuka	El viejo del hospital Akio Kawasu Vieja sin techo Yuichi Taira Shogo Ushiyama Harumi Chono

La secuencia inicial introduce a los tres personajes principales los detectives *Ikari* y *Maniwa* en un cuarto de interrogatorio donde el joven *Makoto Kozuka* sufre alucinaciones y cree estar en un juego de rol. El título del episodio aparece en la portada del manual de reglamento del juego que descansa en una mesa. (Fig. 205)

El primer interrogatorio sobre el ataque de *Makoto Kozuka* —supuestamente *El chico del bate*— es de especial importancia por la forma en que fue plasmada la secuencia. En el *storyboard* se puede apreciar que las imágenes de la realidad corresponden a lo que dice el detective *Ikari* en *voz en off*, mientras se intercalan con otras fantasiosas narradas por *Kozuka* (Fig. 206)

El montaje es en su mayoría por corte, pero hay seis tomas unidas por disoluciones en que las voces de *Kozuka* e *Ikari* cuentan sus respectivas y diferentes versiones, lo que da fluidez a la narración que visualmente se mueve entre la fantasía y la realidad. El propósito del montaje es mostrar a los espectadores la psique del detective *Ikari* con respecto al caso; ya que durante el interrogatorio el detective *Maniwa* prosigue con las preguntas.

En este momento Kon aplica el mismo recurso que creó en *Millennium Actress*: Mientras se escucha a *Maniwa* cuestionar al joven *Kozuka*, en las imágenes ambos detectives son parte de su relato fantástico, tanto que *Maniwa* incluso aparece disfrazado, lo que lo relaciona directamente con los desvaríos de *Kozuka*. (Fig. 207)

En la investigación los detectives crean una bifurcación: mientras *Ikari* trata con desdén el relato y considera que es un cuento del agresor; *Maniwa*, sirviéndose del reglamento



Fig. 205 Título del capítulo en la portada del libro.

Imagen	Descripción	Diálogo
	Plano entero, Kozuka mira una luz dentro de un túnel. <u>Disolvencia</u>	Kozuka (off): La presencia de ese Gooma Malvado emanaba de esa caverna oscura
	Plano de detalle de luz roja dentro del túnel. <u>Corte</u>	
	Plano medio corto de Kozuka. <u>Corte</u>	Ikari (off): Tu estabas persiguiendo a Ushiyama.
	Plano general de Kozuka en la cueva. <u>Disolvencia</u>	Ikari (off): Tenías la intención de atacarle, ¿no?
	Plano general de Kozuka mirando hacia un túnel. <u>Corte</u>	Ikari (off): ¿Por qué querías atacar a Ushiyama?
	Primer plano de Kozuka que observa a Ishi y Ushi. <u>Corte</u>	
	Plano medio corto de Kozuka. <u>Corte</u>	
	Primer plano de Kozuka <u>Corte</u>	Kozuka (off): La luz roja...

Imagen	Descripción	Diálogo
	Two shot en plano americano de Ishi y Ushi caminando.	Kozuka (off): La luz roja me estaba guiando,
	<u>Corte</u>	
	Plano entero de Kozuka que los observa.	Kozuka (off): las personas poseídas por un Gooma...
	<u>Corte</u>	
	Two shot en plano medio de Ishi y Ushi caminando.	Kozuka (off): ...brillan con una luz roja debido a su sufrimiento.
	<u>Corte</u>	
	Plano entero de Ushi que camina.	Kozuka (off): El guerrero sagrado es el único que puede distinguir esa luz.
	<u>Paneo Hor. de IZ a DE</u>	
	Plano entero de Kozuka observando a Ushi.	
	<u>Corte</u>	
	Plano medio de Kozuka.	Ikari (off): ¿Estas diciendo que todas las víctimas...
	<u>Corte</u>	
	Plano medio de Ikari interrogando a Kozuka.	Ikari: ...tenían esa luz roja, Eh?
	<u>Corte</u>	
	Sobre el hombro de Kozuka, plano entero de los detectives.	
	<u>Corte</u>	

Imagen	Descripción	Diálogo
	Plano medio, Kozuka se levanta asustado. <u>Corte</u>	Kozuka: Es la luz.
	Plano medio de Ikari, asustado. <u>Corte</u>	Ikari: ¿Hmm?
	Plano medio de Kozuka, asustado. <u>Corte</u>	
	Plano medio de Ikari, asustado. <u>Corte</u>	
	Primer plano de Kozuka, asustado. <u>Corte</u>	
	Primer plano de Ikari, asustado. <u>Corte</u>	
	Plano americano de Kozuka calmado. <u>Corte</u>	Kozuka: Tranquilo, la tuya es dorada.
	Primer plano de Ikari enojado y gritándole a Kozuka. <u>Corte</u>	Ikari: ¡Basta de burlas! ¡Tu llevabas unos patines en línea, llevabas un bate dorado, les seguiste y atacaste al Gooma!

Imagen	Descripción	Diálogo
	Two shot en plano medio de Kozuka e Ikari frente a frente. <u>Corte</u>	Kozuka: Exacto. Ikari: ¡Perdón!
	Sobre el hombro de Kozuka y plano medio de Ikari. <u>Corte</u>	Ikari: ¡No atacaste al Gooma, atacaste a Ushiyama!
	Plano medio de Kozuka en el túnel. <u>Disolvencia</u>	
	Primer plano de Kozuka en el túnel. <u>Corte</u>	Kozuka: Un Gooma.
	Plano general de Ishi, Ushi se convierte en un monstruo. <u>Corte</u>	
	Plano de detalle de la espada. <u>Disolvencia</u>	Kozuka (off): Yo empuñe mi espada de oro.
	Plano de detalle del bate. <u>Corte</u>	Ikari (off): ¡No! Era un bate metálico.
	Plano americano de Kozuka con el bate. <u>Corte</u>	Ikari (off): Empuñaste el bate metálico que tenías preparado.

Imagen	Descripción	Diálogo
	Plano de detalle de las botas de oro.	Kozuka (off): Reuní el poder de mis botas de oro.
<u>Corte</u>		
	Plano de detalle de los patines dorados.	Ikari (off): ¡Eran patines en línea!
<u>Corte</u>		
	Paneo vertical de Kozuka.	Kozuka (off): Y liberé mi energía por completo.
<u>Disolvenca</u>		
	Primer plano del rostro de Kozuka.	
<u>Corte</u>		
	Plano de detalle de la espada brillando.	Kozuka (off): ¡El poder colmó la espada de oro!
<u>Disolvenca</u>		
	Plano de detalle del bate dorado.	Ikari (off): ¡Llevabas el bate metálico!
<u>Corte</u>		
	Plano general de Ishi y Ushi que salen del túnel.	Ikari (off): ¡Te acercaste por detrás!
<u>Corte</u>		
	Plano americano de Kozuka con la espada levantada.	Kozuka (off): Iba muy deprisa.
<u>Corte</u>		









Imagen	Descripción	Diálogo
	Plano general de Ushi saliendo del túnel.	Ikari (off): Eso es. Te acercaste de un tirón.
<u>Corte</u>		
	Plano entero del monstruo.	Kozuka (off): Y cuando salí de la caverna.
<u>Corte</u>		
	Plano entero de Ushi doblando la esquina.	Ikari (off): Cuando giraste...
<u>Corte</u>		
	Plano entero de Kozuka saliendo del túnel.	Ikari (off): ...Viste a Ushiyama y su amigo Yuichi Taira...
<u>Corte</u>		
	Plano general de Kozuka acercándose a Ishi y Ushi.	Ikari (off): ...Que volvían de la escuela.
<u>Corte</u>		
	Two shot en plano medio de Ishi y Ushi de espaldas.	Kozuka (off): ¡Él intentaba atacar a unos aldeanos!
<u>Corte</u>		
	Plano de detalle de las botas de oro.	
<u>Corte</u>		
	Plano de detalle de la espada.	
<u>Corte</u>		

Imagen	Descripción	Diálogo
	Plano general picado de Ishia a punto de ser atacado por el monstruo. <u>Corte</u>	
	Plano entero contrapicado de Kozuka llegando al rescate de Ishi. <u>Corte</u>	SFX: Grito
	Plano de detalle de las botas de oro. <u>Corte</u>	
	Primerísimo primer plano de los ojos del monstruo. <u>Corte</u>	Kozuka (off): ¡No hay duda!
	Plano de detalle de la mano del monstruo. <u>Corte</u>	Kozuka (off): ¡Un Gooma gigante que brillaba con una luz roja!
	Plano entero del monstruo saltando sobre Ishi. <u>Corte</u>	
	Plano entero de Kozuka que avanza. <u>Corte</u>	
	Plano medio de Kozuka avanzando hacia la cámara. <u>Corte</u>	

Imagen	Descripción	Diálogo
	Plano general de Kozuka que ataca al monstruo. <u>Corte</u>	
	Plano entero contrapicado de Kozuka que asesta golpe al monstruo. <u>Corte</u>	
	Plano entero de Kozuka que cae al suelo y se incorpora. <u>Corte</u>	
	Plano entero del monstruo comenzando a caer. <u>Corte</u>	
	Plano entero de Kozuka de espaldas a la cámara viendo al monstruo caer. <u>Corte</u>	
	Paneo vertical de Kozuka que inicia en los pies y termina en un plano medio. <u>Corte</u>	
	Plano de detalle de mano de Ikari que deja caer la cajetilla de fósforos. <u>Corte</u>	
	Plano medio de Ikari con rostro de incredulidad. <u>Corte</u>	

Fig. 206 Secuencia de fantasía y realidad de los ataques de Kozuka.

del juego, se hunde en el mismo estado psicológico de **Kozuka** sin percatarse de lo fantástico de su historia. Esta segunda parte del interrogatorio ofrece a los espectadores un atisbo del porqué de la decepción posterior del detective **Ikari** respecto de **Maniwa** y la fractura de su personalidad en otro capítulo, lo cual ayuda a comprender mejor lo que sucede en la mente de **Kozuka**.

En esta historia, **Ikari** representa la experiencia e idiosincrasia de una generación adulta que se duele de cómo ha degenerado el mundo. Esta convicción se presenta de forma metafórica mediante la caja de cerillas ‘Sol Naciente y flores de cerezo’. (Fig. 208) **Maniwa** —al contrario— representa la inconsciencia de la juventud despreocupada que interactúa con la sociedad tal cual es. Es por eso que su decisión de inmiscuirse a fondo en el caso para solucionarlo le permite relacionar estrechamente las alucinaciones de **Kozuka** con los ataques sucedidos. Sin embargo, al final, cuando sigue una pista, es en realidad un oficial de policía como **Ikari**.

Kozuka alucina o por lo menos ésta es su excusa por los ataques. En una primera secuencia dice que es el héroe de lo que sucede y que sólo ataca a las personas que han sido atrapadas por el monstruo de sus desvaríos. Al mencionar el nombre del héroe que dice ser —El guerrero Sagrado—, se transforma de manera gráfica, pues el personaje aparece ataviado con las ropas de la fantasía, pero para los detectives permanece igual. Este detalle es importante y se revelará el porqué en otro capítulo.

En su último diálogo es **Maniwa** quien se refiere a *El chico del bate* como *Gohma*, el monstruo de las alucinaciones al que **Kozuka** persigue. Este paralelismo entre ambas figuras es otro indicio de lo que sucede en la mente de **Maniwa** y cómo se verá afectado posteriormente.

Durante el interrogatorio se aporta una clave visual: cuando **Kozuka** sonríe muestra un aparato de ortodoncia en su dentadura, cosa que no se había visto con anterioridad en *El chico del bate*, (Fig. 209) por lo que se deduce



Fig. 207 Ikari y Maniwa dentro de los desvaríos de Kozuka.



Fig. 208 Ikari observa la caja de cerillos.

que es un imitador. Sus víctimas están representadas gráficamente por los animales anteriormente mencionados. Aunque con figuras distorsionadas dentro del juego de rol, todos siguen los patrones descritos: **Ushi** la vaca, **Ich** el pez, **Harumi** la mariposa y **Kawazu** la rana.

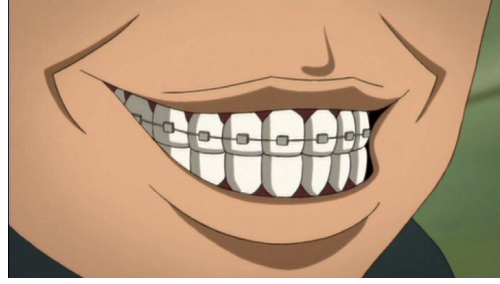


Fig. 209 Al sonreír, Kozuka deja ver sus frenos.

Adicionalmente, el 'Sabio' es representado por la persona de **el viejo del hospital**, quien a pesar de ser un personaje secundario, juega un papel activo en algunos capítulos.

En sus respuestas **Kozuka** responsabiliza a **Gohma** como el causante de las posesiones y por ende de sus ataques, convirtiendo al monstruo en una metáfora del verdadero atacante. Finalmente, en un intervalo con **Maniwa**, **Kozuka** le espeta sobre **El chico del bate**: “Se dice que no es un ser de este mundo. Estoy seguro de que ella sabe de dónde vino y si es así también sabrá cómo derrotarle.”¹⁷⁷ Con esta acusación directa a **Tsukiko** como la ‘creadora’, Kon da otra pista sobre el origen de **El chico del bate**.

177. 20m:56s “*Paranoia Agent*”. Capítulo 5: *El guerrero Sagrado*. KON, Satoshi. Geneon. 2004. DVD.

Capítulo 6: Intranquilidad por el golpe directo

Montaje: Poético / Festivo, Elegíaco, Apocalíptico

Principales	Secundarios	Cameos	Atacados
Taeko Hirukawa Keiichi Ikari Mitsuhiro Maniwa	Tsukiko Sagi Vieja sin techo	Akio Kawasu Yuichi Taira Shogo Ushiyama Harumi Chono Masami Hirukawa El viejo del hospital	Taeko Hirukawa Tsukiko Sagi

El tema que trata es bastante delicado: las relaciones entre géneros en Japón. La tradición machista trata de mantener a las mujeres en un supuesto estado de inocencia y juventud, como en *Perfect Blue*. En realidad, esto las degrada y perpetúa su sumisión frente al poder del hombre. Probablemente los juegos de roles en los cuales la mujer actúa y se disfraza de adolescente o escolar para parecer ‘Lolita’ o niña inocente ante su pareja, sean considerados por el director como una conducta aberrante, la misma que utiliza como hilo conductor de la historia.

En el principio, cuando *Akio Kawasu* llama un taxi, puede pasar inadvertido que el taxi lleva en el techo el logo de ‘Angel’s Cab,’ compañía que aparecía en la película *Tokyo Godfathers* y que amplía el universo de esta serie al unirla a la producción anterior.

En este capítulo aparecen mediante cameos varios personajes; *Harumi Chono*, indecisa ante la compra de unas medias; *el viejo del hospital*, en el estacionamiento mirando al cielo y *Akio Kawasu*, tratando de conseguir un taxi. Los tres continúan su cotidianidad, el ataque por parte de *El chico del bate* no los ha liberado de sus problemas.

Hay alerta de tifón y son los *kanji* de este letrero electrónico los que conforman el título. Cuando *Taeko Hirukawa* (Fig. 210) observa el aviso se relacionan los acontecimientos entre sí y se sitúan en el mismo entorno de la ciudad. Las acciones se dan en las zonas geográficas familiares a Kon habituales en sus producciones, este juego hace que en *Paranoia*



Fig. 210 Título del capítulo en un letrero de LED.

Agent los sucesos no sean aislados y afecten a las personas que conviven en el área.

Kon utiliza la lluvia como metáfora, no es casualidad que toda la historia transcurra durante una tormenta. La lluvia tiene múltiples significados en la cinematografía y el director ha hecho uso de varios de ellos. El ambiente depresivo y gris de los días lluviosos se refleja en las emociones de los detectives, que se encuentran en un *impasse* en su investigación y la frustración encarnada por ellos es otro de los atributos aplicables al clima. Otro simbolismo es que el agua que cae, corre, empapa y lava, se lleva los problemas. Así concebida, se convierte en punto central de la historia, que cambiará la trama dando inicio a un nuevo comienzo.

Dos secuencias son elocuentes: La primera, cuando *la anciana sin techo* le dice a los detectives que *Tsukiko* estaba sola en el momento del ataque; en ese instante, una ráfaga de viento destruye el refugio de *la anciana sin techo* dejando a los tres a la intemperie. Una secuencia metafórica, pues la verdad ha quedado al descubierto. La otra se relaciona con el capítulo anterior (capítulo cinco), es una conversación en que *Kozuka* dice a *Maniwa* que ‘para pasar al siguiente nivel se necesita la unión de dos elementos que formarán un arcoíris’. En la siguiente secuencia los detectives se refugian de la lluvia bajo un puente cuyo nombre es ‘arcoíris’, (Fig. 211) que evoca no sólo las palabras de *Kozuka*, sino que es señal de que la miseria y frustración representadas por la lluvia van a acabar. Metafóricamente hablando, los personajes han visto la luz al final del túnel y se preparan para confrontar a *Tsukiko* con lo expresado por *la anciana sin techo*.

Coexisten dos historias en pantalla: una es la investigación de los detectives en el caso de *El chico del bate* mediante un careo con *la anciana sin techo* en relación al ataque a *Tsukiko Sagi*; la segunda es la historia de *Taeko Hirukawa* que transcurre entre el presente y las analepsis que se mezclan con la otra trama. Se entrelazan además otros personajes de capítulos anteriores en forma de cameo. Por ejemplo, en una secuencia *Ichi* y *Ushi* pasan corriendo



Fig. 211 Maniwa e Ikari se refugian de la lluvia.

al lado de *Taeko*; (Fig. 212) en otra *Taeko* descansa y *la anciana sin techo* pasa frente a ella (Fig. 213). Se manifiesta también la relación con su padre *Masami Hirukawa* (capítulo cuatro). La razón por la que huye de casa se explica en la escena donde ella encuentra en la computadora del padre sus fotografías mientras se cambia de ropa en la habitación.

El cruce entre las líneas narrativas produce confusión debido a que el montaje está hecho de forma que lo que habla *la anciana sin*

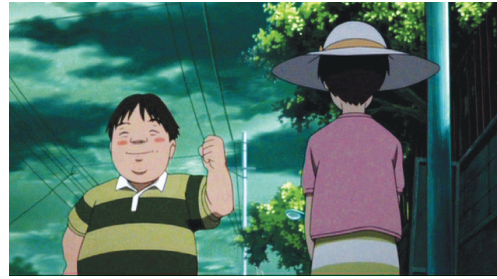


Fig. 212 Ichi y Ushi corren pasando al lado Taeko.



Fig. 213 La anciana sin techo pasa frente a Taeko.

techo tiene similitud con la historia de *Taeko*, pero se esclarece en las secuencias finales con la aparición de la nieta de *la anciana sin techo*. La confrontación de los detectives con *Tsukiko* da connotaciones especiales al resto de la serie, ya que tanto ella —en la comisaría— como *Taeko* —en un puente a la intemperie— muestran gran desesperación, presagio de un ataque inminente de *El chico del bate*.

La secuencia del ataque está hábilmente montada para expresar que el asaltante se encuentra en dos lugares al mismo tiempo. La parte visual se refuerza con el efecto sonoro del ruido de los patines sobre un primer plano del perfil de *Tsukiko*. Este plano disuelve rápidamente a *Taeko* quien se voltea para ver a *El chico del bate* que abanica, y un plano medio en que *Tsukiko* parece haber sido golpeada y ante la mirada de asombro de los detectives, cae lentamente al suelo. La secuencia se corta y se ve a *Taeko* golpearse contra la calle bajo la lluvia. (Fig. 214) Esta duplicidad en el ataque enmarca la serie en un formato festivo, que la hace poco comprensible y extraña, alejándose de la historia de un atacante y situándolo en un ámbito sobrenatural.

Justo antes de llevar a *Tsukiko* a la sala de espera, *Maniwa* voltea y ve el peluche *Maromi* en el suelo. Su constante presencia refleja su importancia como catalizador de los ataques en la historia.









Imagen	Descripción	Diálogo
	Plano medio, Taeko frente a la baranda del puente. <u>Corte</u>	
	Plano entero, Taeko se separa y cae de rodillas. <u>Corte</u>	
	Plano medio corto, Taeko se abraza por el frío y su móvil comienza a sonar. <u>Corte</u>	SFX: Timbre de móvil
	Plano de detalle del móvil en manos de Taeko <u>Corte</u>	SFX: Timbre de móvil
	Plano de detalle del móvil en manos de Taeko que lo levanta sobre su cabeza. <u>Corte</u>	SFX: Timbre de móvil
	Plano entero, Taeko de rodillas mira su móvil. <u>Disolvencia</u>	SFX: Timbre de móvil Taeko: Ayuda... Que alguien me ayude... ¡No sé qué debo hacer!
	Primer plano del rostro de Ikari, vista lateral. <u>Corte</u>	Ikari: Estaba desesperada y no sabía qué hacer.
	Plano Americano de Tsukiko caminando, vista lateral. <u>Corte</u>	Ikari (off): Aquella noche volvía a casa sin saber qué hacer...









Imagen	Descripción	Diálogo
	Plano entero, Tsukiko corre alejándose de la Vieja sin techo. <u>Corte</u>	Ikari (off): Y entonces...
	Plano medio, Tsukiko se voltea buscando a la vieja. <u>Corte</u>	
	Subjetiva de Tsukiko. <u>Corte</u>	
	Plano medio, Vieja sin techo mira a estacionamiento. <u>Corte</u>	Ikari (off): Pero esa anciana no había desaparecido.
	Plano medio, contraplano de Vieja sin techo que observa a Tsukiko. <u>Corte</u>	Ikari (off): La tienda donde ella vivía se encontraba cerca de aquel parking.
	Primer plano de Ikari, hablando a Tsukiko. <u>Corte</u>	Ikari: Esa anciana vio la escena de principio a fin.
	Primer plano con zoom in lento al rostro de Tsukiko. <u>Disolvencia</u>	SFX: Ruido de patines
	Primerísimo primer plano de Tsukiko. <u>Disolvencia</u>	SFX: Ruido de patines





Imagen	Descripción	Diálogo
	Subjetiva de la calle.	SFX: Ruido de patines
	<u>Corte</u>	
	Plano medio, Tsukiko corre, vista lateral.	Ikari (off): Tu estabas huyendo...
	<u>Corte</u>	
	Primer plano picado de Tsukiko corriendo.	Ikari (off): ...De tus propias obsesiones.
	<u>Corte</u>	
	Plano medio corto de Taeko hablando por el móvil.	Taeko: Quiero olvidarlo.
	<u>Corte</u>	
	Plano medio corto de Tsukiko.	Ikari (off): Se veía incapaz...
	<u>Corte</u>	
	Plano de detalle de tubería en el estacionamiento.	Ikari (off): ...De olvidar todo lo que la torturaba,
	<u>Corte</u>	
	Plano medio, Tsukiko se acerca gateando a la tubería.	
	<u>Corte</u>	
	Plano de detalle, Tsukiko agarra el tubo.	Ikari (off): Encontró esta cañería en el parking...
	<u>Corte</u>	



Imagen	Descripción	Diálogo
	Plano medio corto picado, Tsukiko observa el tubo en sus manos. <u>Corte</u>	SFX: Respiración agitada
	Primer plano de Takeo hablando por el móvil. <u>Corte</u>	Taeko: Olvidarlo todo.
	Primer plano picado de Tsukiko. <u>Corte</u>	SFX: Respiración agitada
	Two shot en plano medio de Maniwa e Ikari. <u>Corte</u>	
	Primer plano de Tsukiho. <u>Corte</u>	
	Plano entero de Tsukiko en el estacionamiento viendo su pierna. <u>Corte</u>	SFX: Respiración agitada
	Primer plano, Tsukiko levanta el tubo. <u>Corte</u>	SFX: Respiración agitada
	Primer plano, Taeko hablando por el móvil, vista lateral. <u>Corte</u>	Taeko: ¡No quiero pensar en nada!

Imagen	Descripción	Diálogo
	Primer plano de Ikari que acerca el rostro hacia la cámara. <u>Corte</u>	Ikari: ¡Y se hirió en la pier- na usted misma!
	Primer plano lateral de Tsukiko con cara de sus- to y sorpresa. <u>Disolvencia</u>	SFX: Ruido de patines
	Primer plano de taeko que se voltea al escuchar un ruido. <u>Disolvencia a blanco</u>	SFX: Ruido de patines
	Plano medio de El Chico del bate. <u>Corte</u>	SFX: Ruido de patines
	Plano medio corto de Tsukiko que se mueve como si hubiese sido golpeada. <u>Corte</u>	SFX: Golpe de bate
	Plano de detalle de cua- dro sobre pared que se mueve. <u>Corte</u>	
	Two shot en Plano medio de Maniwa e Ikari sor- prendidos. <u>Corte</u>	
	Contraplano Two shot en Plano medio de Maniwa e Ikari que ven caer a Tsukiko. <u>Corte</u>	

Imagen	Descripción	Diálogo
	Plano medio de Taeko que golpea la calle al caer.	SFX: Golpe contra el suelo
	<u>Corte</u>	
	Plano de detalle del móvil de Taeko bajo la lluvia.	Masami (off): ¡Taeko! ¡Taeko, contesta!
	<u>Corte</u>	
	Primer plano de Taeko inconsciente.	Masami (off): ¡Taeko! ¡Taeko!
	<u>Corte</u>	
	Plano entrio de Taeko tirada en la calle.	Masami (off): ¿Estás ahí?
	<u>Corte</u>	
	Primer plano de Masami en el móvil.	Masami: Taeko, ¿estás ahí?
	<u>Corte</u>	
	Plano de detalle, derrumbe destruye la casa de Masami.	SFX: Derrumbe de tierra
	<u>Corte</u>	
	Plano de situación, un derrumbe destruye la casa de Masami.	SFX: Derrumbe de tierra
	<u>Corte</u>	
	Plano entero de rescatistas reteniendo a la Sra. Hirukawa.	Sra. Hirukawa: ¡Mi casa! ¡Mi casa!
	<u>Corte</u>	

Imagen	Descripción	Diálogo
	Primer plano de Masami. <u>Corte</u>	Masami: ¡Taeko! ¡Contesta! ¡Taeko!
	Plano entero picado de Masami con zoom out. <u>Disolvencia a negro</u>	Masami: ¡Taeko!
	Primerísimo primer plano de Tsukiko desmayada. <u>Corte</u>	Maniwa (off): ¡Señorita Sagi! ¿Qué le ha ocurrido? Señorita Sagi...
	Plano entero de detectives frente a Tsukiko <u>Corte</u>	Ikari: ¿Qué está pasando?
	Plano medio, Maniwa e Ikari levantan a Tsukiko. <u>Corte</u>	Maniwa: Llevémosla a la sala de espera
	Plano medio detectives se dirigen hacia la puerta. <u>Corte</u>	
	Primer plano, Maniwa voltea hacia la cámara. <u>Corte</u>	
	Plano de detalle, Maromi en el suelo fuera del bolso de Tsukiko. <u>Corte</u>	




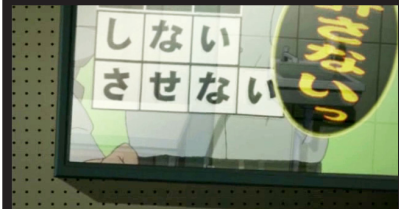
Imagen	Descripción	Diálogo
	Plano de detalle de cara de Maromi.	Tr: Montaje Takeshi Seyama
	Primer plano de Maniwa.	Ikari (off): ¡Venga!
	Plano de detalle, Maromi en el suelo fuera del bolso de Tsukiko.	
	Plano de Detalle de poster en la pared del cuarto de interrogatorio.	

Fig. 214 Secuencia del ataque a Taeko y Tsukiko.

Capítulo 7: Mhz

Montaje: Narrativo / Festivo

Principales	Secundarios	Cameos	Atacados
Keiichi Ikari Mitsuhiro Maniwa Makoto Kozuka	Tsukiko Sagi Shogo Ushiyama Harumi Chono	Vieja sin techo Taeko Hirukawa Masami Hirukawa Akio Kawasu Yuichi Taira El viejo del hospital	Makoto Kozuka

Este episodio comienza con una secuencia de *Maniwa* manipulando equipos de radioaficionado, mientras en un monitor se ve la palabra Mhz, que es el título. (Fig. 215) A partir de este capítulo Kon profundiza en los juegos psicológicos que trasladan el ambiente hacia lo sobrenatural, a lo festivo y la narrativa gana trascendencia en tanto los efectos y técnicas son casi inexistentes.

Al ver a *el viejo del hospital* reflejado en un espejo, a *Maniwa* se le revela una hipótesis sobre los ataques. (Fig. 216) El recuerdo de la imagen doble en cuyo reflejo aparece con las ropas del sabio (capítulo cinco), se relaciona con el sueño que tendrá el detective: Durante la comida con *el viejo del hospital* los platos —que representan a las víctimas de *El chico del bate*— pasan mediante disolvencias a las imágenes de los animales, cuyos *kanji* son parte de sus nombres. La falta del plato con la mariposa papilio negra es informada por la voz del mesero, lo que puede indicar lo desconocido. Es decir, hay algo que *Maniwa* no sabe acerca de los motivos del ataque a *Harumi*.

En otra secuencia las imágenes anteriores se relacionan directamente con los personajes, emparejando a *Tsukiko* y la garza; *Kawazu* y la rana; *Yuichi* y el pez; y *Harumi* y la mariposa. (Fig. 217)

El sueño de *Maniwa* da al detective los datos que le hacen falta a su conjetura sobre el atacante. Las relaciones son fundamentales. En el escenario *el viejo del hospital* presenta un



Fig. 215 Título en una pantalla de computadora.

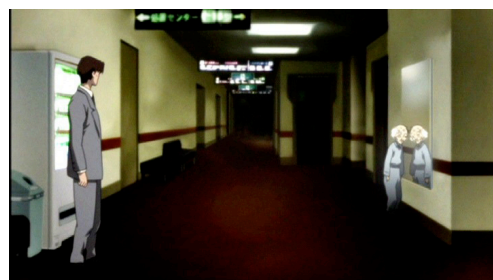


Fig. 216 Maniwa crea una hipótesis al ver al viejo y su reflejo.

espectáculo de magia con varios *torii* y en el encuadre fugaz de uno se lee una inscripción: *Namu Myōhō Renge Kyō* (南無妙法蓮華經), (Fig. 218) un mantra del Budismo de la rama Nichiren (1222-1282) llamado *Daimoku* que significa ‘Ley última’ o ‘Verdad del universo’. *Kyō* indica que cuando se comprende la ley mística que rige la propia vida, entonces se comprenderá la vida de las demás personas. En su primer truco, *el viejo del hospital* atraviesa una pared y en el segundo se divide en dos personas, lo que traduce gráficamente la capacidad de desdoblarse de *El chico del bate* y se refuerza cuando *Maniwa* mira a su alrededor y encuentra que el público que le rodea ha cambiado su fisonomía por la de *el viejo del hospital*.

Después de este sueño, *Maniwa* en una especie de razonamiento tipo ‘navaja de Occam’, reelabora su hipótesis. Es decir, que *El chico del bate* tiene el don de la ubicuidad y ataca a las personas que están desesperadas, como se demuestra en el ataque simultáneo a *Tsukiko* en la estación de policía y a *Taeko* en el puente. El sueño es el instrumento de que se vale Kon para que el público comprenda que *Maniwa* ha descubierto la realidad del porqué de los ataques de *El chico del bate*.

En otra secuencia *Ikari* y *Maniwa* hablan en un restaurante, el primero dice que ha perdido su instinto de detective, visualmente expresado por la falta de cerillas en la caja y a *Maniwa* que le facilita su encendedor. Esto podría interpretarse como la necesidad de soporte, de nuevos puntos de vista, el relevo de la nueva generación.

En la secuencia del interrogatorio *Ika-ri* interroga a *Kozuka* y la mirada de *Maniwa*



Fig. 217 Relación entre los personajes y animales.

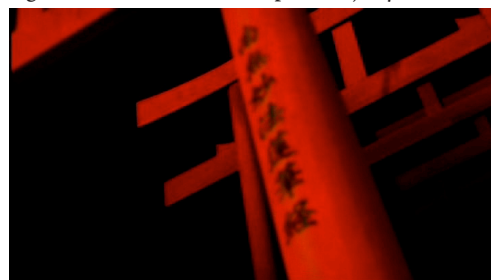


Fig. 218 Fugaz inscripción en el *torii* del sueño de Maniwa.

—quien se encuentra detrás de *Ikari*— es de conmisericación. En el momento en que *Kozuka* se levanta como el guerrero sagrado no ocurre el cambio en la vestimenta del capítulo tres, ni se escucha el fondo musical. Su mentira ha salido a la luz, es un impostor e *Ikari* le agrede. En otra de las escenas *Kozuka* —visto como un guerrero derrotado— le pide a *Maniwa* que vaya por el sabio, quien no es otro que *el viejo del hospital* y aparece su imagen frente a varios aparatos de onda corta, enlazándola con lo que parece ser el hobby de *Maniwa*.

Existe una secuencia que aporta a la construcción del antagonista. Después de que *El chico del bate* ataca y mata a *Kozuka*, se presenta una subjetiva de *Maniwa* en primerísimo primer plano de los ojos del agresor. Su color dorado responde a las habladurías mencionadas en el capítulo dos, reforzando nuevamente que los cotilleos sobre el agresor son responsables de sus cambios.

A partir de este capítulo, desaparece el punto de vista primera persona en los ataques de *El chico del bate* y hay dos historias que suceden en lo que podría llamarse el exterior del círculo de acción: cuando los televidentes son testigos directos de los ataques, ahora se ven en la periferia, a través de las personas que escuchan sobre dichos ataques pero que su vida transcurre sin incidentes. Es decir, el público televidente deja de ser testigo directo de los ataques y se convierte en un espectador de los rumores y elucubraciones de protagonistas, que tampoco han sido testigos directos. (Fig. 219)

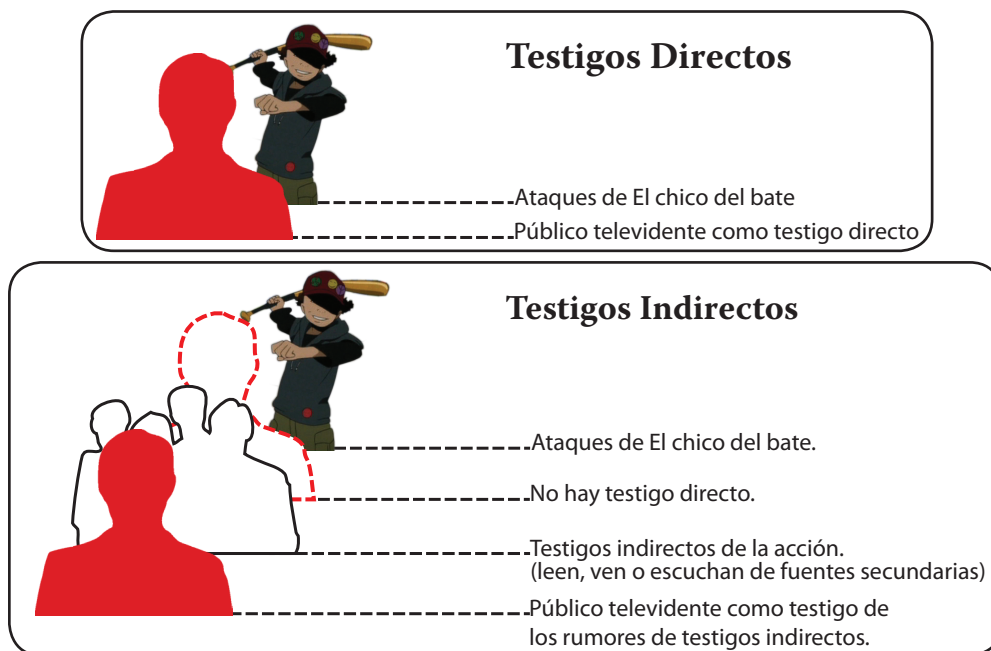


Fig. 219 Gráficas explicativas de los ataques presenciados por los televidentes.

Capítulo 8: Los planes de una familia alegre

Montaje: Narrativo / Festivo

Principales	Atacados
Kamome Zebra Fuyubachi	Desconocidos

Por primera vez la historia se aleja significativamente de los ataques de *El chico del bate*. Tal vez esta sea la razón por la cual Kon decidió colocar el título al final del capítulo, hecho mediante un *zoom in* a una máquina expendedora de condones. (Fig. 220) La traducción al español no es tan acertada —como sucede en varios capítulos— contraria a la del inglés que es más fiel al japonés. Una traducción más acorde en español sería ‘La alegre planificación familiar’. Este alejamiento de la línea narrativa puede hacer pensar que tanto este capítulo como el siguiente pueden ser rellenos, sin embargo, se debe considerar que a pesar de no presentar ataques directamente a los personajes, los ataques a otros y especulaciones sobre el agresor se mantienen.

También se mantiene la caracterización de animales en los personajes. Es obvio el nombre de *Cebra* en uno de ellos, *Kamome* que significa gaviota y *Fuyubashi*, abeja invernial. Los tres planean un suicidio colectivo (*shūdan jisatsu*), pero las sutilezas de Kon anuncian un extraño desenlace. Además se hace referencia —de manera textual en la pantalla de una computadora— a dos personajes que aparecieron en capítulos anteriores: *Zorro* que es el apodo en internet de *Kozuka* y *Caballo* el de *Maniwa*; (Fig. 221).

La presencia de *Maromi* se hace mediante la figura del *merchandising*. Los personajes utilizan mochilas con la figura de la mascota, lo que se suma a llaveros, peluches



Fig. 220 Máquina expendedora de condones anuncia el título del capítulo.

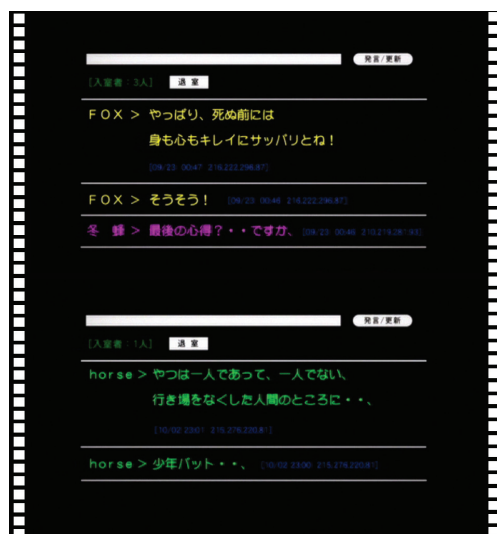


Fig. 221 Pantallas de computadora donde aparecen Kozuka (Fox) y Maniwa (Horse).

y otras mercancías que se han visto en la serie como parte de la crítica que hace el director. (Fig. 222)

Después del fallido primer intento de suicidio —colocando bloques de carbón en un hornillo—, los protagonistas se alejan caminando, en el tendido eléctrico se aprecian cuatro cuervos, (Fig. 223) cuya relación mitológica se explicó en el capítulo tres, pero vale la pena recalcar la cantidad de animales, cuatro y su doble significado en Japón. Cuatro (*shi*/四) se pronuncia igual que la palabra muerte (*shi*/死). En la secuencia siguiente hay un detalle que puede pasar desapercibido: Mientras caminan al lado de los protagonistas pasa una chica en bicicleta, su sombra se ve claramente en el suelo, pero los tres suicidas no proyectan ninguna. (Fig. 224) Los cuervos se mantienen con los protagonistas siempre que estén al aire libre o se escucha su graznido como efecto de sonido. En la secuencia del parque en que discuten formas de suicidio, las sombras de las aves están presentes, pero no las de los protagonistas. (Fig. 225)

En la secuencia del salto frente al metro, **Cebra** es testigo de la partida de un suicida —quien después de haber saltado frente al tren, sale quejándose y ensangrentado—, lo que es absurdo, pero su explicación estriba en que los personajes también están muertos.

En el tren, hacia su tercer intento de suicidio, **Fuyubachi** lleva consigo una bolsa de caramelos *Chitose* (Fig. 226), típica de la celebra-

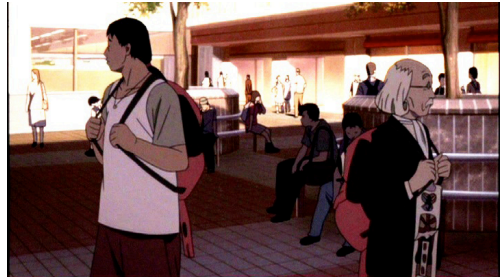


Fig. 222 Zebra y Fuyubachi esperando a Kamome, ambos con mochilas de Maromi.



Fig. 223 Cuatro cuervos en el tendido eléctrico después del primer intento de suicidio.

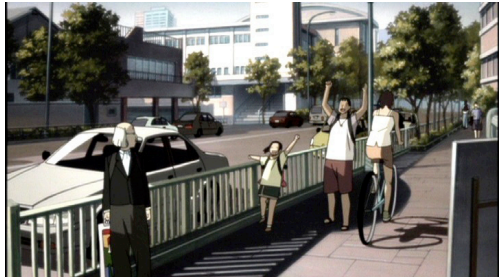


Fig. 224 Los suicidas no proyectan sombra.



Fig. 225 Se aprecia la sombra de los Cuervos y la banca, pero no de los personajes.



Fig. 226 Presentación fotorrealista de ciertos elementos de Paranoia agent.

ción del 15 de noviembre, el día más favorable según el calendario tradicional japonés, que celebra el rito de paso *Shichi-go-san* en el que al final se le regalan golosinas a los niños. Solamente pueden hacerse conjeturas sobre la razón, pero al entender que los personajes están muertos, el hecho de que *Fuyubachi* le dé a *Kamome* la bolsa cuando la niña tiene hambre, indica que *Fuyubachi* le ha tomado cariño y que los personajes están creando lazos afectivos.

Cuando tratan de ahorcarse en el bosque *Cebra* pierde su collar que aparece en el suelo. En el pendiente se aprecian dos fotos suyas con un hombre, en clara alusión a un romance homosexual, (Fig. 227) que podría ser un indicio sobre la razón del suicidio (tal vez por el término de una relación o la desaparición física de su pareja).

Para el cierre del capítulo, *El chico del bate* ataca a una persona en el hotel campestre donde se encuentran los protagonistas. Ellos salen a su encuentro, pero justo antes de golpearlos se asusta al verlos y huye. Los protagonistas le persiguen y cuando *El chico del bate* sale del hotel, se ve su sombra exclusivamente.

Mientras descansan en el estacionamiento de un supermercado, *Fuyubachi* busca su medicina en el bolsillo y repite la misma frase que dijo al inicio del capítulo al ver que sólo le quedaba una: “*Esta es mi última píldora...*”¹⁷⁸ El graznido de un cuervo parece despertarlo de su letargo y en una toma subjetiva se ve que sus amigos, a pesar de estar al sol no proyectan sombra, a diferencia de una persona que pasa caminando a su lado. (Fig. 228) Luego mira a sus pies sin sombra, pero sí ve la de los cuatro cuervos alborotados mientras él trastabilla. Al ver a *Kamome* sin sombra dice la palabra *Mōsō* —claro guiño al título de la serie—, que puede ser traducida como engaño o ilusión, finalmente parece comprender su estado actual: Todos están muertos.



Fig. 227 Relicario que deja caer Cebra con su foto y la de su pareja.

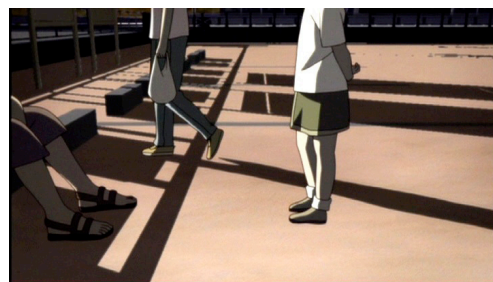


Fig. 228 Fuyubachi se percata de que sus compañeros y el no proyectan sombra.

178. 4m:18s “*Paranoia Agent*”. Capítulo 8: *Los planes de una familia alegre*. KON, Satoshi. Geneon. 2004. DVD.

En la última secuencia, al pasar por la ciudad en dirección al tren continúan sin sombra, se detienen detrás de unas chicas que se toman una foto. Posan con ellas y las jóvenes gritan asustadas al ver la fotografía, mientras que los protagonistas caminan y pasan frente a una máquina expendedora de condones.

En este episodio no se presenta ningún personaje secundario, pero el ataque que se da en el hotel será mencionado en el siguiente capítulo por parte de las vecinas de una comunidad y, salvo las constantes referencias al suicido, no hay otras formas culturales que destacar. Lo mismo sucede con ***El chico del bate***, quien es relegado a un segundo plano al atacar a alguien que no ha sido introducido como en los capítulos anteriores.

Capítulo 9: Etc

Montaje: Poético / Festivo

Principales	Atacados
Sra. Kamohara Tres vecinas	Sr. Kamohara

Las andanzas de *El chico del bate* son exageradas en las habladurías de un grupo de tres vecinas antiguas de la comunidad y la *Sra. Kamohara*, recién mudada al complejo y ansiosa por ser considerada parte del grupo. Ella es quien relata el ataque sucedido en el hotel campestre que une al capítulo anterior (ocho) con éste. El resto son cotilleos inventados por las vecinas. Kon critica y parodia de modo sarcástico los rumores callejeros. Se escucha la frase de una de las protagonistas: “*la hija de la prima de una conocida de mi hermana*”¹⁷⁹ al referirse al origen de la historia que contará.

Al igual que el capítulo anterior, el título aparece al final, en un plano panorámico a vista de pájaro de los edificios de la vecindad con los que se forman las letras (Fig. 229)

El mensaje crítico-social de *Paranoia Agent* emerge en las historias que cuentan las vecinas. El deseo de pertenencia al grupo de la *Señora Kamohara* aparece en la imagen con las tres vecinas donde ella es relegada. Con las historias que cuenta pretende ser incluida, pero en las correcciones que las otras tres le hacen se evidencia que se unen en su contra.

A la línea principal —los cuentos de las mujeres— se suman nueve narraciones contadas por el grupo: chismorreos e invenciones de las vecinas que se convierten en una especie de leyenda urbana del antagonista. La primera historia refleja el temor de los japoneses al momento de aplicar a las Universidades, ya que los exámenes de admisión son muy difíciles y hay pocas con prestigio como verdaderos centros de formación. Por tanto, ingresar en una de ellas es sinónimo de un futuro prominente. En caso contrario, es causa de desórdenes relacionados con estrés y, en muchos otros, con el abandono y retraimiento que



Fig. 229 Título aparece al final del capítulo después de un *zoom out*.

179. 11m:42s “*Paranoia Agent*”. Capítulo 9: Etc. KON, Satoshi. Geneon. 2004. DVD.

siente la juventud en esa sociedad (llegando incluso a convertirse en los tristemente célebres *hikikomori*).¹⁸⁰ Esta situación reitera lo dicho en el capítulo dos acerca de las exageradas exigencias de la sociedad japonesa sobre las personas como individuo.

La segunda está basada en las relaciones familiares (madre-hijo). En Japón la madre es la figura de poder, la estructura de la familia concentra en ella la solución de la mayoría de las necesidades de los hijos.¹⁸¹ Ella es quien lleva las riendas del hogar, a pesar de que la sociedad es muy patriarcal. La trama de esta historia la constituye las relaciones interpersonales entre la madre y la esposa del personaje, debido a una obligación monetaria (*giri*)¹⁸² con la primera. Para un varón es difícil tener que convivir con la madre y esposa, pues ambas son figuras de poder dentro del hogar, lo que potencia que surjan conflictos entre los personajes femeninos por el derecho a gobernar.

Esta interacción en que la mujer sufre por las acciones de la suegra mientras comparten vivienda se dio por primera vez en *El Cucú (Hototogisu, 1918 de Tadashi Oguchi)*, por lo que no es de extrañar que sigan presentándose historias de este tipo en la cinematografía japonesa.

Las historias que cuentan las vecinas comienzan a tomar un giro completamente ficticio a partir de la puesta en escena de “La última Hoja”¹⁸³ (Fig. 230), adaptada y ajustada a la serie sarcásticamente. En las dos historias siguientes destaca el conocimiento en deportes, donde la secuencia del boxeador es importante



Fig. 230 “La última hoja” tergiversada por los cuentos de las vecinas.

180. McNICOL, Tony. “ ‘Shut-ins’ turn backs on Japan: ‘Hikikomori’ make a fresh start in foreign climes” <http://search.japantimes.co.jp/cgi-bin/fl20031216zg.html> [Última consulta 2 de marzo 2010]

181. El Dr. Takeshi Tamura en la 23^{ava} conferencia internacional de terapia familiar en Porto alegre, Brasil dijo: “En la familia tradicional japonesa, la relación más importante es la inter-generacional -entre padres e hijos-. Primeramente entre madres e hijos ya que esta suple las necesidades físicas (comida, vestido, ayuda con las trabajos escolares entre otras) y psicológicas. Esta es especial con los hijos varones, ya que ellos serán los cabeza de familia en la siguiente generación y los padres dependerán de ellos [Las hijas mujeres se encargarán de los padres del esposo] para su cuidado. Las relaciones padre-hijo tienden a ser más distantes, pero importantes en la sucesión del liderazgo familiar. Se espera que los hijos también obtengan del padre las destrezas profesionales.

Cuando los hijos están en los treinta o cuarenta sus padres están en los cincuenta o sesenta y pueden vivir sin ayuda, lo que permite a los jóvenes trabajar y cuidar sus hijos, pero cuando sus padres envejecen, requieren cuidados y lo usual es que vivan con los hijos para que se ocupen de ello. Esta reunión es parte importante de las enseñanzas del confucianismo. Los padres cuidaron de sus hijos cuando eran jóvenes, así que ellos tienen la obligación de cuidar de sus padres cuando envejezcan. El nivel de estrés en ambas generaciones mientras se ajustan es inimaginable, los lazos emocionales y de lealtad (*giri/ninjō*) se mantienen.”

182. Una deuda monetaria de este tipo es considerada una obligación social; es diferente una deuda similar que se podría tener con una entidad de crédito.

183. Historia corta de William Sydney Porter (seudónimo O. Henry), traducción adjunta en apéndices.

por dos detalles: Uno es el sonido que hace *El chico del bate* al golpear la cubierta de una bandeja de comida, igual al de las campanas que anuncian el principio o final de un asalto en boxeo, y el otro, el momento en que el boxeador corre en posición de combate hacia la mesa y la toalla que tiene en el cuello sale por los aires y cae sobre un fondo iluminado, lo que puede considerarse el ‘tirar la toalla.’ (Fig. 231) En este caso se debe a que el personaje ha subido mucho de peso, lo que incita las habladurías de las vecinas al verle.

La historia del político es una sátira. Se utilizan el *hot spot*, los bordes difuminados y el parpadeo de la cinta, como si de una película antigua se tratase. En la oficina del personaje hay un *torii* con un *shimenawa* y un *Daruma* sobre un mueble, —iconos utilizados como portadores de buena suerte—, además de dos cuadros en los que se lee: “Paz mundial” a mano izquierda y “Viento favorable, vela llena” a mano derecha. Frases que se refieren al deseo de prosperidad y de mantener el cargo. (Fig. 232)

La inverosimilitud de las historias avanza hasta el punto de que en la secuencia de la explosión de un cohete el humo forma en el cielo la frase “Te quiero.” (Fig. 233) y se evidencia que cada uno de los personajes desea sobresalir con la mejor historia.

En el cierre la *Sra. Kamohara* encuentra a su marido herido en el suelo del apartamento. En la pared izquierda se ve un póster de *Maromi* que enlaza la historia con dicho personaje. (Fig. 234) La reacción de la *Sra. Kamohara* es demandar información sobre lo ocurrido al marido. Una reiteración de su necesidad de



Fig. 231 El chico del bate se enfrenta al boxeador.



Fig. 232 Despacho del político.

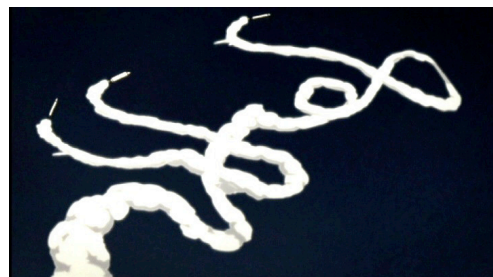


Fig. 233 Palabra “Tsuki” (つき) escrita con el humo de los cohetes.

pertenencia, tener algo real que la una al grupo de vecinas. Al igual que en el anterior capítulo, este ataque es el que servirá de enlace con el siguiente.



Fig. 234 La Sra. Kamohara ve a su esposo herido, en la pared se aprecia un poster de Maromi.

Capítulo 10: Maromi dormitando

Montaje: Narrativo /Apocalíptico

Principales	Secundarios	Cameos	Atacados
Naoyuki Saruta	Colegas de oficina de Saruta	Jefe de Tsukiko	Naoyuki Saruta

La técnica presentada en *Millennium Actress* es utilizada nuevamente ahora incluyendo una animación dentro de otra y el episodio inicia con la animación: un chico con uniforme de béisbol camina por la acera observado por **Maromi** desde una caja de muñecos en un almacén. A medida que la historia transcurre, las imágenes en color cambian a trazos de lápiz con detalle de sombras y de movimientos más simples, hasta bocetos carentes de movimiento y detalles. (Fig. 235) Es un *zoom out* el que revela que ellas son parte del doblaje en un estudio de animación y el título del capítulo aparece en la portada del libreto de la serie que se realiza. (Fig. 236)

El chico del bate tiene mayor relevancia y tiempo de pantalla por la gran cantidad de ataques a los miembros del grupo de animación, como consecuencia de la irresponsabilidad de **Saruta**, quien al incumplir sus deberes eleva el nivel de estrés en los integrantes.

Maromi Dormitando se aleja de los protagonistas conocidos, pero mantiene el juego de animales acostumbrado. El *kanji Saru* (猿) mono en japonés, crea una situación confusa en las versiones traducidas, que desconocen que el diminutivo de **Saruta** puede también ser un insulto.

La historia ha sido montada mediante la alternación de secuencias de analepsis y el presente. Serán diez analepsis y diez partes en el presente las que conformarán la fábula. Solo a pocos minutos del final sabremos el orden cronológico de los hechos.

La historia se detiene visualmente en alguno de los personajes, entonces aparece **Maromi** y describe la función de cada uno dentro del proceso de producción de la animación. (Fig. 237) No es la primera vez que esto se ha hecho; este episodio revela claramente la influencia de la película *“Talking Head”* (1992 de Mamoru Oshii), que trató el mismo tema: los homicidios que ocurren en un estudio de animación mientras se trata de finalizar una película.

Imagen	Descripción	Diálogo
	Paneo vertical descendiente, plano panorámico de ciudad.	
	Plano de detalle piernas caminando.	
	Plano general picado, chico camina frente a tiendas.	
	Plano medio corto picado, chico con uniforme de beisbol camina.	Chico sfx: suspiro
	Plano entero, chico camina frente a juguetería, Maromi aparece en caja de juguetes.	
	Primer plano de Maromi.	Maromi sfx: sonidos guturales.
	Plano medio sobre el hombro, Maromi ve alejarse al chico.	Maromi sfx: ¿Hmm?
	Plano general picado, chico sentado frente a un río.	

Imagen	Descripción	Diálogo
	Plano entero, chico mira el bate. <u>Corte</u>	
	Primer plano del chico, Zoom in a los ojos. <u>Corte</u>	
	Plano entero, chico en posición de haber bateado. <u>Corte</u>	Loc. Off: ¡Eliminado!
	Primer plano del chico, con cara de enojo. <u>Corte</u>	
	Plano medio, chico se mueve para arrojar el bate, siente algo y mira hacia abajo. <u>Corte</u>	Chico: ¿Por qué ha tenido que pasar?
	Plano entero, Maromi toca la pierna del chico.	Maromi: Oye. Chico.
	Plano entero, chico se asusta, suelta el bate y cae al suelo. <u>Corte</u>	Chico: ¡Un... Un monstruo!
	Plano medio picado de Maromi con cara de triste. <u>Corte</u>	Maromi: Qué desconsiderado eres.

Imagen	Descripción	Diálogo
	Plano medio sobre el hombro, Maromi se asombra y el chico voltea a ver. <u>Corte</u>	Chico: ¡Ahhhh!
	Plano de detalle, bate rueda hacia el río. <u>Corte</u>	
	Plano entero, el chico y Maromi ven el bate caer al río. <u>Corte</u>	Chico: ¡Ay!
	Plano medio, chico baja la cabeza. <u>Corte</u>	
	Plano entero picado, Maromi mira al chico. <u>Corte</u>	Maromi: Hmm, perdóname.
	Plano medio del chico, cabeza de Maromi en primer plano.	Chico: No pasa nada. De todas formas quería tirarlo. Maromi: ¿Por qué? Se necesita un bate para jugar al beisbol, ¿no?
		Chico: Pero yo soy un cero a la izquierda. Maromi: ¡eso no es verdad!
	Plano entero del chico y Maromi. <u>Corte</u>	Maromi: ¡Seguro que sólo estás un poco cansado!. Sí, seguro que es eso. Mejor que descanses. ¿Eh?

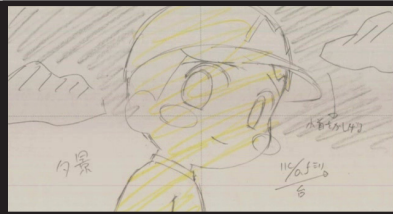

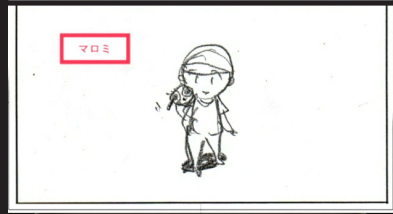
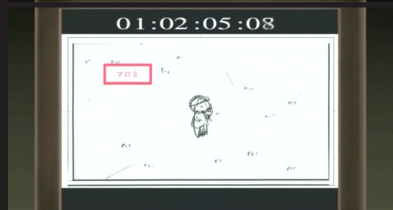
Imagen	Descripción	Diálogo
	Plano medio corto, chico voltea a mirar a Maromi.	
<u>Corte</u>		
	Plano entero, Maromi en el hombro del chico.	Maromi: Descansa un poco.
<u>Corte</u>		
	Plano entero, Maromi en el hombro del chico.	Maromi: Descansa un poco, descansa un poco.
<u>Zoom out</u>		
	Plano de detalle de monitor con tiempo código.	Maromi: Descansa un poco, descansa un poco, descansa un poco.
<u>Corte</u>		

Fig. 235 Secuencia del inicio del capítulo en que se ve una serie animada de Maromi.

Todo parece apuntar a una crítica mordaz sobre la deshumanización a que ha llegado el sistema económico, donde el individuo pierde todo valor frente al producto cada vez mayor que debe rendir al trabajo. En la secuencia en que *Saruta* es atacado por *El chico del bate* y aparece tendido en la calle sangrando, *voces en off* se preguntan si se encuentra bien. Sin embargo, la preocupación no es por la persona —*Saruta*— pues se ve cuando le quitan de la mano una cinta de betacam que contiene el capítulo inicial de la serie animada. Aunque él representa la arrogancia, la negación a aceptar los errores cometidos y las excusas generales que Kon denuncia como uno de los lados negativos de la sociedad actual, la actitud de los ciudadanos no se justifica.

El lazo de unión de la historia con el capítulo anterior pasa inadvertido. Desde el principio se dice que el escritor de la serie fue atacado por *El chico del bate*, pero solo se percibe cuando aparece un tablero con los nombres del personal faltante, en el nombre del centro los dos últimos



Fig. 236 Título en el librito de la animación de Maromi.

kanji revelan el apellido **Kamohara** (鴨原), esposo de la **Sra. Kamohara**, que había sido atacado al final del capítulo anterior. (Fig. 238)

En una secuencia se observa un plano detalle de una rosa blanca (Fig. 239). En otra, hay una rosa blanca en cada puesto de trabajo que perteneció a un compañero muerto. Para los japoneses ella significa ‘silencio’, es una manera gráfica de expresar luto o respeto, aunque es una clave visual a la que se recurre para indicar la muerte inminente de algún personaje, como puede apreciarse en “*Mi grandpa*” (*Watashi no gurampa*, 2003, de Yoichi Higashi). En el sueño en que **Saruta** entrega el episodio animado tardíamente, se representa de forma visual la deshumanización del personaje por las grandes corporaciones, pues va desapareciendo como si fuese un dibujo animado. Todos somos engranajes al servicio de la tarea asignada, de lo contrario no somos de utilidad para el poder comercial que considera al individuo una pieza sin valor.

Este capítulo es por antonomasia la representación de la fetichización del comercio en nuestros días. El triunfo del personaje de **Maromi** lo convierte en *anime* para sacar una mayor ganancia. Es lo que sucede con los *man-ga* de éxito: se convierten en *anime* y accesorios. Vale la pena resaltar en este punto que, a diferencia de esta comercialización rampante, las creaciones de Kon no han estado acompañadas de accesorios. Solo se ha sacado —para venta en el mercado japonés exclusivamente— un libro en que explicaba el proceso de creación de *Millennium Actress*.



Fig. 237 Maromi explica la ocupación de cada uno de los trabajadores de animaciones.



Fig. 238 En los últimos dos *Kanji* se lee Kamohara.



Fig. 239 Dos secuencias en que se ven rosas blancas en los puestos de los fallecidos.

Capítulo 11: Prohibido Entrar

Montaje: Narrativo / Apocalíptico-Elegíaco

Principales	Secundarios	Cameos
Keiichi Ikari Misae Ikari Ladrón	Mitsuhiro Maniwa Tsukiko sagi Jefe de Tsukiko	Maromi

Este es el único episodio en que el título es presentado en forma de texto sobre la imagen, una sencilla manera de reforzar la iconografía, ya que simultáneamente aparecen el símbolo del título y un icono de entrada prohibida. (Fig. 240) Las líneas narrativas de este capítulo son dos: el triunfo por parte de la esposa de *Ikari* sobre *El chico del bate*; y la depresión de *Ikari* y su rendición ante la falsa esperanza que brinda *Maromi*. Al igual que en capítulos anteriores, las especulaciones en la calle sobre *El chico del bate* lo hacen cambiar de forma, crece a un tamaño desmesurado y le dan características monstruosas.

En la secuencia de salida del hospital, *Misae* camina y en un primer plano fuera de foco se ven unas rosas rojas, (Fig. 241) cuyo significado universal —amor— no varía en Japón, es la representación de su relación con *Ikari*, sentimiento reforzado por sus actos y comentarios. En la siguiente, también en primer plano, hay unas flores *Higanbana* (*Lycoris radiata*) (Fig. 242), que significan dulzura pero también se asocian con la muerte, debido a que crecen cerca de las tumbas¹⁸⁴ durante las celebraciones del *O-Higan* en Japón. Esta analogía con las flores indica el destino de *Misae*, a quien *El chico del bate* está esperando en casa, de lo que se podría



Fig. 240 Letrero de entrada prohibida con el título en kanji.

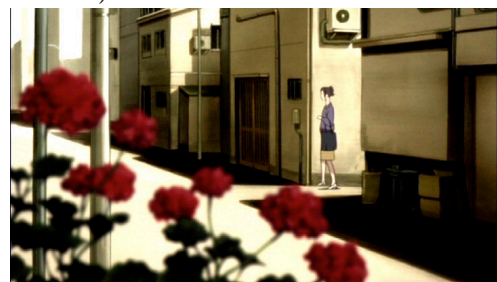


Fig. 241 Primer plano de rosas, Misae camina en el fondo.



Fig. 242 El chico del bate y Misae, en primer plano flores *Higanbana*.

184. En la antigüedad estas flores eran sembradas en esos lugares porque sus raíces venenosas impedían que ratas o topos profanaran los restos. En el poema de Kitahara Hakushu "Las flores de Higan", se las asocia con las manifestaciones de dolor de los espíritus de los muertos.

inferir que será el causante de su muerte.

Este es el capítulo que ofrece más alusiones y revelaciones sobre las causas de los ataques y es *Misae* la que hace la relación directa entre *El chico del bate* y *Maromi*. Las asociaciones con la cultura japonesa surgen de un *Daruma* con ambos ojos pintados, sobre un mueble de la sala de *Misae* y *El chico del bate*, quien dentro de la casa no tiene los patines puestos.¹⁸⁵

Misae mantiene un monólogo con *El chico del bate* en el que cuenta los altos y bajos de su vida, pero no es atacada. En su relato desesperado, cuando *El chico del bate* está a punto de golpear, ella hace énfasis en que no se dejó vencer por lo sucedido, lo cual funciona como forma de detener al atacante. Esta táctica de apaciguamiento molesta a *El chico del bate*, que se ve imposibilitado de golpearla, incluso en el momento final en que *Misae* lo enfrenta diciéndole que él y *Maromi* representan lo mismo, un escape fantasioso de la realidad.

En una de las secuencias de *El chico del bate* y *Misae* el rostro de ella aparece en pantalla con un *feedback* de video (Fig. 243) y en el audio sus palabras se escuchan con eco, mientras el fondo musical va *in crescendo*. Esta técnica refuerza visualmente su resolución de seguir con vida y hacerle frente a *El chico del bate*. También puede leerse como el reflejo de las distintas tribulaciones por las que pasó sin dejarse vencer.

En cuanto a *Ikari*, trabajando en una construcción como guardia jurado, se encuentra con un ladrón al que había atrapado mucho tiempo atrás. Entonces sus memorias sobre el pasado son las de un tiempo mejor. El llavero de *Maromi*, que recoge de la calle y guarda, parece indicar que acepta la ilusión de tranquilidad y paz mental que le produce, lo que se explicita en la calle al decirle a *Tsukiko* cuán encantadora puede llegar a ser la mascota. La dicotomía en este capítulo radica en que mientras *Misae* sale a flote y vence a *El chico del bate*, *Ikari* renuncia a la realidad y acepta la falsa salva-



Fig. 243 Efecto de *feedback* de video en secuencia de *Misae*.

185. La costumbre de dejar el calzado fuera de la casa se remonta por lo menos hasta el período Heian entre las clases altas y poco a poco se extendió a toda la sociedad. Como el clima es lluvioso y húmedo, la casa se ensucia si la gente camina con zapatos o sandalias llenos de lodo, así que el calzado se retira en la entrada para mantener la casa limpia. THE JAPAN FORUM. "Kutsu o nugu. Removing shoes" [en línea]. 1997.

<http://www.tjf.or.jp/eng/content/japaneseculture/02kutsu.htm> [Consulta: 6 abril 2013]

ción que le ofrece *Maromi*.

Kon presenta tres pistas de audio previas a una secuencia de importancia: a los 04m:09s un plano detalle de un silbato y su respectivo audio sirven para que un transeúnte se detenga; a los 09m:15s el mismo efecto de sonido se utiliza para detener un auto y, finalmente a los 12m:52s se escucha el sonido que detiene a un par de autos para darle paso a un camión. Estas secuencias hacen que se relacione el sonido del silbato con la acción de detener algo o a alguien. En la secuencia en que *Ikari* y el ladrón conversan dentro de un bar, reaparece la iconografía de las cerillas ‘Sol Naciente y flores de cerezo’, motivadora de las añoranzas del pasado en el capítulo cinco, las mismas que *Ikari* inicia al minuto 20m:28s en un monólogo cuando parece caer en depresión. El silbato utilizado previamente se escucha por primera vez y se repite casi al final del monólogo. (20m:46s) Su función es tratar de impedir su regodeo con las memorias que lo deprimen, por ende, esta clave auditiva trata de impedir su rendición. Kon presentó con anterioridad las pistas visuales en las que el silbato sirve para detener. Con este ejemplo previo se explica el porqué de ese sonido que en el bar parece fuera de lugar. Aquí el sonido es acusmático, como lo expresan Gaudreault y Jost cuando dicen: “El sonido fílmico flota en el espacio de proyección, su escucha es acusmática, es decir oímos sin ver cuál es su origen”.¹⁸⁶ Al final *Ikari* se rinde a sus fantasías —y a *Maromi*—, así que cuando sale del bar se encuentra en el mundo idílico que anhela. (Fig. 244)

Misae como los personajes femeninos de Kon no se rinde a su destino, sino que lucha y supera las desventajas que sufre en la sociedad. La imagen final es ella riéndose a carcajadas de *El chico del bate*. Las flores *higanbana* que estaban en la entrada de la casa se desmoronan,



Fig. 244 *Ikari* es finalmente seducido por *Maromi*.

186. GAUDREAU, Andre y Jost, Françoise. *El relato cinematográfico*. Barcelona, España. Paidós Comunicación. 1995. Pag. 145.

El chico del bate grita y desaparece, los muros de la casa donde se encuentran caen, dando paso a un paisaje campestre. En el cielo se ve un grupo de aves blancas detenidas en su vuelo, la línea visual conduce al espectador hacia *Misae* —representando su liberación— es su psique la que levanta el vuelo. Ella ha logrado lo que hasta el momento ningún personaje había podido, ha salido adelante y vencido a su agresor. En el siguiente cuadro aparece de frente, a sus espaldas un arcoiris, que en el budismo equivale al más elevado estado de *samsara*, anterior a la iluminación o *satori*. (Fig. 245)

Al final del capítulo *Maniwa* disfrazado habla con *Misae*, como presentación del personaje que encarnará en el siguiente capítulo: el super héroe que en su imaginación cree ser.



Fig. 245 Secuencia de la victoria de Misae sobre El chico del bate.

Capítulo 12: Radar Man (El hombre Radar)

Montaje: Narrativo / Apocalíptico

Principales	Secundarios	Cameos	Atacados
Mitsuhiro Maniwa Tsukiko Sagi	Keiichi Ikari Jefe de Tsukiko El chico del bate Maromi	Otaku Harumi Chono Misae Ikari Vieja sin techo Taeko Hirukawa Masami Hirukawa Akio Kawasu Yuichi Taira El viejo del hospital Padre de Tsukiko Prof. Jiai	Jefe de Tsukiko

El inicio es una pelea entre *El chico del bate* y *Maniwa*, disfrazado de héroe de cómics, que enfrenta al agresor con una espada. La lucha se desenvuelve a favor de *El chico del bate*, quien destruye la espada (que al ser arrojada cae en forma de paraguas), como referencia al estado mental del protagonista. En un plano general, *Maniwa* está frente a una valla publicitaria en la que aparece el título, conformado por los *katakanas* del anuncio. (Fig. 246) Al igual que *Kozuka* (capítulo cinco), *Maniwa* hace dos personajes, uno con ropa de héroe, que es como se concibe, y el ‘real’ con ropa normal. (Fig. 247) Sus presentaciones se hacen de igual forma que en *Perfect Blue*: *Maniwa* frente a una vidriera está vestido como una persona de la calle, mientras que su reflejo es el del héroe con que inicia las acciones el capítulo.

Narrativamente este capítulo solo ofrece un avance en la historia. Su fuerza radica precisamente en la aportación de develar de dónde surgió *Maromi* y la creación por parte de *Tsukiko* del agresor.

Se hace referencia al fanatismo de algunos japoneses mediante un fan del *anime* —quien apareció anteriormente en el capítulo



Fig. 246 Título en letras de neón al lado de Maniwa.



Fig. 247 Maniwa alucina, a la IZ la realidad, a la DE como se ve él en el reflejo del vidrio.

tres— que trabaja en cientos de figuras de resina, identificándolo como un *otaku*. Kon hace también un guiño a los súper héroes norteamericanos cuando *Maniwa* salta de un camión de basura a uno de transporte rápido llamado ‘Murciélago Express’, cuyo logo hace alusión a *Batman*. (Fig. 248)

Maniwa toma consciencia sobre el agresor mediante subterfugios mentales que el director presenta de forma gráfica. Se ve al detective interactuar con figuras a escala que le ayudan a descubrir que hubo un primer ataque mortal a la mascota de *Tsukiko* hace diez años, lo que lo hace desconfiar de ella e investigar al padre.

En casa del padre de *Tsukiko*, *Maniwa* encuentra su bate, pero al tomarlo en las manos se convierte en una espada, de lo que deduce la verdad acerca de *Maromi* y *Tsukiko*. Entonces llama ‘Sabio’ al padre de *Tsukiko*, o sea que sus alucinaciones continúan pero reemplazado a *el viejo del hospital* por una nueva figura guía. El plano detalle de un paquete de cigarrillos *Mild Seven* que fuma el padre de *Tsukiko* es una referencia visual que en este momento parece insignificante, pero tendrá su razón de ser en el último capítulo. (Fig. 249)

En otra secuencia *Maniwa* se enfrenta nuevamente al agresor quien se asusta al reconocer el bate y recibe un golpe que lo parte en dos, pero después se reconstituye; es decir, el monstruo ha sobrepasado los límites de su creador. El bate utilizado por el padre de *Tsukiko* para perseguir al supuesto asesino de la mascota no tiene poder frente a la creación de su hija.

En una secuencia posterior se recurre nuevamente a la utilización de personajes episódicos, *Tsukiko* pasa en un auto frente al basurero y ve a *la vieja sin techo* hurgando entre las



Fig. 248 Referencia a superhéroe en logo de “Bat Express”.



Fig. 249 Casa de la mascota de Tsukiko y caja de cigarrillos “Mild Seven” que fuma su padre.

bolsas. (Fig. 250) Se reitera la deshumanización frente a la importancia del producto cuando en un cambio radical en la forma de ser del jefe de *Tsukiko* —jovial y amanerado—, prácticamente la agrede exigiéndole que cree un nuevo personaje tan o más comercial que *Maromi*.

Por otro lado, hay una alusión directa a la película “*The Matrix*” (1999 de Andy y Larry Wachowski) cuando *Maniwa*, quien pretende resolver el misterio de *Maromi* y *El chico del bate*, solicita la ayuda de *el viejo del hospi-*



Fig. 250 Tsukiko observa a la vieja sin techo.



Fig. 251 Parte de las alucinaciones de Maniwa.

tal —que es su guía— y le contesta que debe bailar con un conejo. *Maniwa* alucina con la imagen de una chica con orejas de conejo y la sigue; igual que *Neo*, el personaje protagonizado por Keanu Reeves, debe seguir a una chica con un conejo blanco tatuado en la espalda. El personaje de la chica-conejo es una variación de *Misty May*, figura creada por el protagonista del OVA “*Otaku no video*” (1991 de Takeshi Mori). (Fig. 251)

Capítulo 13: El último capítulo

Montaje: Narrativo / Apocalíptico

Principales	Secundarios	Cameos	Atacados
Keiichi Ikari Tsukiko Sagi Maromi Mitsuhiro Maniwa	Misae Ikari	Yuichi Taira Harumi Chono Makabe (mafioso) Taeko Hirukawa Prof. Jiai Akio Kawasu	Toda la ciudad

Un camión choca contra un edificio. Varias vallas caen al suelo dibujando al agruparse el título del capítulo. (Fig. 252) En su mundo imaginario, *Ikari* pasea con *Tsukiko* ajenos a lo que sucede en Tokyo, donde la desaparición de *Maromi* ha liberado por completo a *El chico del bate*, transformándolo en una masa negra y amorfa que ataca a la ciudad y sus habitantes. (Fig. 253) Este ataque a gran escala puede significar el desprecio a la pasividad que ha llevado a la sociedad a su baja catadura moral.



Fig. 252 Título formado por letreros caídos.

Aparecen algunos personajes secundarios de capítulos anteriores siendo devorados, lo que retrotrae a esas historias y al lugar donde sucede la acción, extendiendo el radio más allá de los personajes principales.

En su mundo psicológico-idílico, *Tsukiko* reemplaza a su padre por *Ikari*, acción que se plasma cuando la chica le pregunta por qué ha cambiado de marca de cigarrillos, refiriéndose a *Mild Seven*, que fuma su padre en el capítulo doce. Confusión que *Maromi* promueve, pues si ambos personajes se desorganizan psicológicamente, él estará a salvo. Así que cuando *Misae* interviene tratando de reforzar la per-

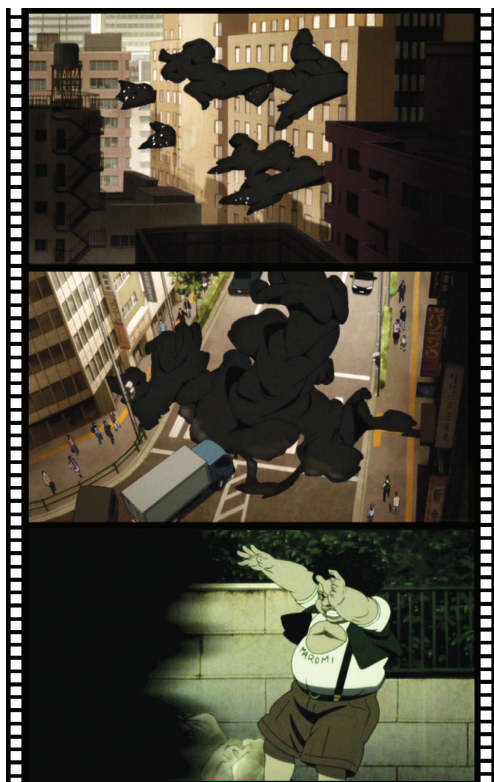


Fig. 253 El chico del bate, ahora representado por una masa negra, ataca.

sonalidad real de *Ikari*, *Maromi* se deshace de ella y luego todas las personas que intervienen hablan de *Tsukiko* como si fuese una niña —a pesar de tener 22 años— y de *Ikari* como su padre.

En esta secuencia *Tsukiko* regresa a la edad que tenía cuando su mascota murió y el peluche *Maromi* se ha convertido en un cachorro. Psicológicamente vuelve al lugar donde se siente a salvo y utiliza a *Ikari* como figura paterna y de protección; sin embargo, es él quien proporciona un escape o vuelta a la realidad de ese lugar de ensueño.

En la feria, *Tsukiko* de 12 años de edad trata a *Ikari* como padre. Pero aparece *Misae*, que ha muerto en la mesa de operaciones (capítulo once) y es parte del mundo real, con la intención de despedirse de *Ikari*, a lo que él reacciona con el deseo de luchar y regresar a la realidad.

Ikari escapa del mundo idílico donde se encuentra usando un bate con el que fragmenta las imágenes y expone a la vista el mundo real. (Fig. 254) Los que ‘llamaban’ a *El chico del bate* eran sacados de su realidad de un batazo, pero *Ikari*, a golpe de bate, logra el proceso inverso. Es decir, fragmenta la fantasía y vuelve al mundo real trayendo consigo a *Tsukiko* y *Maromi*. Al fin, *Ikari* se ha liberado del embrujo de *Maromi* y regresa para terminar con la pesadilla.

En el desenlace se explica el porqué de lo sucedido mediante una analepsis detallada de la historia recabada por *Maniwa* en el capítulo anterior: *El chico del bate* fue una fantasía creada por *Tsukiko* de niña, una mentira para evitar la reprimenda del padre y librarse de la culpa por la muerte de su mascota. (Fig. 255) El bate es el instrumento usado por su padre de para tratar de que ella aprenda la importancia de la verdad; mientras que *Tsukiko* se aferra al engaño pero reacciona con culpa por haber descuidado a su cachorro. Estos sentimientos



Fig. 254 *Ikari* escapa del mundo idílico de *Maromi*.

encontrados son los conformadores de *El chico del bate*.

Esta sencilla secuencia, presentada en la analepsis de mayor duración de toda la serie, conforma el cierre de la historia. El público finalmente conoce cómo surge *El chico del bate* y la mentira con que ha vivido *Tsukiko* desde su adolescencia. La escena de la joven *Tsukiko* donde se agacha con dolor en el vientre mientras se escucha el freno del auto que atropella a su mascota y la sangre en la calle aparece asociada a la chica, hace pensar que Kon alude al cambio psicológico que acompaña a la transformación física de niña a mujer y su primera menstruación.

En la secuencia de la ciudad liberada de *la masa/chico del bate*, la frase de *Ikari* “esto es como en la postguerra” (Fig. 256) comporta un mensaje sociológico y psicológico sobre la sociedad japonesa después de los bombardeos atómicos y la firma de la rendición incondicional. En realidad, esta idea central preside toda la serie y no solo el capítulo final.

En el cierre Kon presenta un final inesperado. Un gatito aparece en una pantalla gigante —el nuevo *Maromi*— (Fig. 257), además de bolsos y llaveros con su rostro. Es decir, en una sociedad estancada, los personajes han cambiado para seguir siendo los mismos: *Ikari* como guardia jurado, una *Tsukiko* adolescente se topa con *Kawazu*, ambos se miran pero continúan su camino y, finalmente, *el viejo del hospital* no es otro que *Maniwa*. Añade además un último “sueño premonitorio” —esta vez narrado por *Maniwa* en el mismo paisaje lunar del primero— que da pie para recomenzar la historia desde el principio y hace recordar la famosa frase de *Lampedusa* recogida en *Il Gattopardo* (1963 de *Luchino Visconti*), “Si



Fig. 255 Tsukiko revive el pasado, en el momento que creó a el chico del bate.

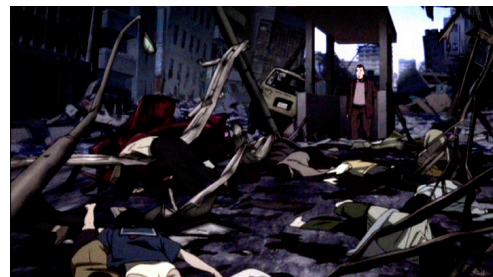


Fig. 256 Ikari observa la destrucción causada por El chico del bate.

queremos que todo siga como está, es preciso que todo cambie”¹⁸⁷

El chico del bate ha devenido leyenda urbana, pero en el universo de Kon ha crecido hasta convertirse en realidad. Es la mentira tantas veces repetida que termina siendo creída y la única forma de librarse de ella es enfrentándola —desde el punto de vista psicológico—, escudriñando conscientemente en el imaginario colectivo hasta encontrar las verdaderas causas de la disociación general y ‘armarse’ contra ellas. En el minuto 20:41s **Ikari** dice una frase que expresa y da significado a la serie: *“Esto es culpa de la sociedad, aunque estos tiempos se hayan convertido en este caos, debemos seguir viviendo. Parece que la sociedad estaba torcida, pero estoy seguro de que existe la rectitud. Si tenemos fe en eso podremos seguir viviendo.”*

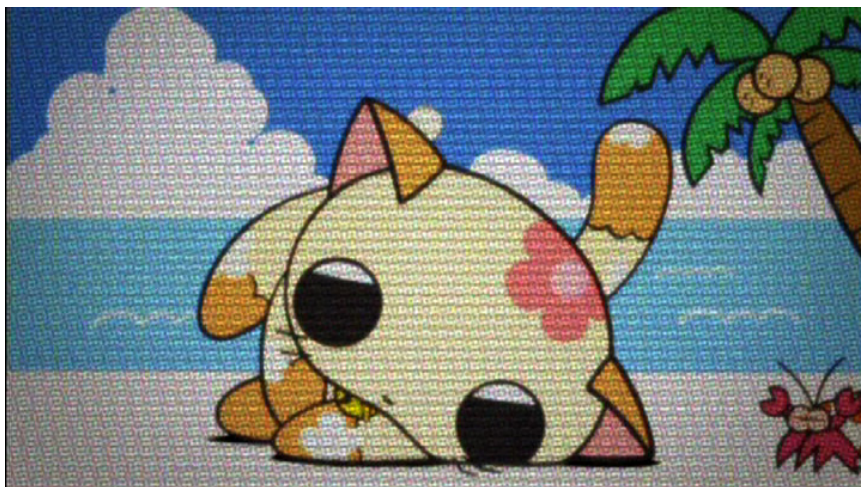


Fig. 257 El gatito Fmiau, la nueva versión de Maromi que puede indicar que la historia se repite en espiral.

187. 15m:33s *“Il Gattopardo”*. VISCONTI, Luchino. Criterion. 1963. DVD.

IV. Conclusiones

La obra de Satoshi Kon está intensamente influida por las manifestaciones estéticas del pueblo japonés derivadas de antiquísimas tradiciones, del sincretismo religioso y de una ética que concibe la vida como un ciclo interminable, en que los seres humanos son parte integral de la naturaleza.

En su cine hay numerosos ejemplos de la unión de *wabi*, la belleza de la simplicidad, y *sabi*, el paso del tiempo. En *Millennium Actress*, su protagonista Chiyoko es la personificación de la ‘serena y bella melancolía’ tejida a la decisión tenaz de la búsqueda incansable del amor de su vida. La categoría *mono no aware* —belleza de lo perecedero— se percibe en los tres ‘sin techo’ para quienes el momento fugaz de cuidar a un bebé abandonado es bello, pues les provoca disfrute y felicidad. En *Paranoia Agent*, Misae es la representación de la actitud positiva ante la vida, la disfruta como es y lucha por ella, lo que la lleva a triunfar en la batalla contra *El chico del bate* y alcanzar el *satori* de los budistas.

En todos los guiones prima la categoría *yūgen* —la belleza de lo misterioso—, pues dan una gran importancia a la capacidad de los espectadores para reconocer los hilos sutiles que entretejen la abigarrada red de sucesos que constituyen la historia. Es el caso de *Perfect Blue* donde, aunque la conclusión o desenlace ha estado precedida de muchas pistas simbólicas, el misterio solo se aclara al final.

En lo referente a la ‘ética’, todas sus historias tienen ‘el simple objetivo’ de despertar los sentimientos en el público. Es decir, se acogen a la bella simplicidad de los sentimientos de la cual el *haiku* y el *ukiyo-e* son elocuentes expresiones.

El amor es una marca indeleble, escondido, inalcanzable o ilegal siempre forma parte de la fábula que se narra. En *Perfect Blue* el acoso y fanatismo de Memania hacia Mima representa el amor ilegal y peligroso; en *Millennium Actress*, las acciones de Chiyoko se mueven por ese amor puro y eterno propio de los cuentos de hadas; *Tokyo Godfathers* es epígono de amor filial y al prójimo, que profesan Gin, Hana y Miyuki al bebé que han encontrado; *Paprika* muestra el amor oculto, idealización de la persona admirada y amada, es lo que siente la Dra. Chiba hacia el Dr. Tokita. Finalmente en *Paranoia Agent* el amor duradero es el que salva a la humanidad, el del Detective Ikari hacia Misae, su esposa, resuelve los ataques de *El chico del bate*.

Esta es la explicación de los abundantes motivos e iconografías relacionados con la historia y la cultura japonesas, metáforas gráficas que establecen una complicidad especial con el público nacional. Aunque esta particularidad podría generar un distanciamiento del público internacional, lo cierto es que su aceptación generalizada en Europa y EE.UU. revela la universalidad de sus propuestas narrativas y estéticas.

Los aspectos de la religiosidad, mitología, tradiciones y cultura se reflejan en sus películas a partir de *Millennium Actress*, gracias a que para la creación de dicha animación hizo una profunda investigación de sus raíces. Pero su conocimiento le hizo dudar de las propias, ya que después de la Segunda Guerra Mundial Japón se occidentaliza o como él mismo lo planteó: “Japón quería ser como los Estados Unidos.”¹⁸⁸ En cuanto al sincretismo religioso, en todas sus producciones subyacen muestras de las religiones y creencias nacidas, adoptadas y adaptadas por Japón, ya sea de forma evidente o velada. También están presentes las leyendas y mitos propios del imaginario colectivo nipón, de manera sutil y fugaz, como la aparición de un *Daruma* unos segundos de pantalla, o de forma explícita, como los rezos de personajes frente a un *Torii* rojo brillante. Los principios del animismo sintoísta se ven retratados en *Tokyo Godfathers*. La ciudad se convierte en un protagonista más que acompaña a los ‘sin techo’ creando rostros y expresiones en las fachadas mediante la colocación de ventanas, puertas, luces y mínimos movimientos. Así consigue que las emociones de los personajes se vean reflejadas en las estructuras de la ciudad. Su cenit llega en los créditos finales cuando varios edificios danzan al ritmo de la música.

La relevancia de los sueños representados en *Paprika* recuerda la creencia sintoísta de que los *kami* se aparecían en sueños, así como también la prolífica utilización de las mariposas dentro del contexto de los sueños. Como ocurre, de forma destacada con la prosa de Zhuang Zhou: “Una vez soñé que era una mariposa que volaba, sólo estaba consciente de mi felicidad como mariposa, ignorante de que era Zhou. Cuando me levanté, ahí estaba siendo yo otra vez. Ahora no se si soy un hombre que soñó que era una mariposa o una mariposa soñando que soy un hombre.”¹⁸⁹

188. Entrevista a Satoshi Kon por el autor, Junio de 2007.

189. EBREY, Patricia. “Chinese Civilization : A Sourcebook”

<http://acc6.its.brooklyn.cuny.edu/~phalsall/texts/chuangtz.html> [Última Consulta 10 de marzo 2010]

En sus fábulas Satoshi Kon se aleja de los clisés asociados al cine de animación japonés, como las animaciones fantásticas, las luchas interplanetarias, o los robots gigantes que defienden o quieren destruir la tierra, o las locaciones idílicas. Sus historias —con una narrativa audiovisual opuesta a la corriente comercial— pero centradas en los géneros festivo, apocalíptico o elegíaco, van dirigidas a un público adulto, ávido de situaciones más complejas. Lo notable es que las acompaña con una tipología de personajes familiar y suceden en el Japón contemporáneo, en un contexto geográfico cercano, como las ciudades de Tokyo y Hokkaido. Es decir, elimina lo fantástico y las tipologías propias de los personajes de las versiones comerciales del género. Por si fuera poco, las ilustraciones de los fondos son realistas y sobrias, lo que intensifica la conexión con el público nativo. Al igual que Zenjiro Yamamoto, Kon critica tanto a los coterráneos como a los gobiernos de Japón posteriores a la Segunda Guerra Mundial y en épocas más cercanas a nuestro tiempo.

En sus historias Kon recurre a diferentes metáforas para plantear cómo la sociedad afecta a los individuos y muestra a los espectadores una parte del comportamiento social que no ven o que simulan no ver. Expone situaciones psicológicas complejas con personajes que hacen mucho esfuerzo por superar las desventuras, sus acciones y emociones llegan al público de una forma realista y reflejan siempre un crecimiento espiritual y social. La capacidad crítica es uno de los factores que hace sus obras atractivas al público adulto nacional e internacional.

Si bien la afinidad con directores como Katsuhiro Otomo (*Akira*, *Steamboy*) y Mamoru Oshii (*Ghost in the shell*, *Skycrawlers*) es notoria, ya que ellos también hacen crítica social, la literatura universal y las grandes obras cinematográficas japonesas e internacionales están muy presentes en sus obras (incluso con homenajes explícitos como *“La última hoja”* y *“Trono de sangre”*).

En cuanto a los rasgos de los personajes, al contrario de la vertiente más comercial, casi no sufren deformaciones, sus características físicas son bastante realistas, sobrios, centrados y bien definidos y siempre en busca de su *raison d'être*. Sólo en *Tokyo Godfathers* se acercan un poco al estilo del *anime* comercial en sus fisonomías y acciones, pero este toque tiene la función de destacarlos sobre la ciudad hiperrealista en la que se desenvuelven.

Los protagonistas son en su mayoría femeninos, como alegoría de la lucha de la mujer en la sociedad japonesa. Representan los cambios que el movimiento feminista ha logrado a escala mundial, así como también la transformación necesaria y deseada en su sociedad. En *Perfect Blue* Mima Kirigoe quiere crecer como artista. En *Millennium Actress*, Chiyoko Fujiwara desea encontrar su amor perdido. En *Tokyo Godfathers* el personaje que representa a la figura materna convence a los otros dos de buscar a la madre del bebé abandonado y en *Paprika*, capturar a los que robaron el *DC Mini* es el propósito de la Doctora Atsuko Chiba. El conflicto de sus protagonistas es interno y se enmarca en la lucha contra su mente —*Perfect Blue*, *Millennium Actress* y *Paranoia Agent*— y de forma disimulada contra el yo, en *Paprika* y *Tokyo Godfathers*. *Paranoia Agent* es la única de sus obras en que la protagonista no lucha contra su sino y tiene un carácter sumiso ante los otros personajes; pero la serie fue el vehículo apropiado para hacer, a través del argumento, críticas diversas a las formas de actuar y de pensar de la sociedad japonesa.

El estilo propio de Kon nace desde su primera película *Perfect Blue* y se refuerza a medida que crea cada una de ellas hasta llegar a ser inconfundible. En las cuatro películas se evidencia su trazo en los personajes que se distinguen desde la creación del *storyboard* y se alejan del de su primer *manga* “*Regreso al mar*”, más cercano a los dibujos de Katsuhiro Otomo.

El hiperrealismo en la creación de fondos y objetos de uso común permite apreciar hasta los rasgos más insignificantes, tales como una caja de cigarrillos, una botella de cognac o las guirnaldas dentro de un camión. Esta fijación en los detalles adentra al espectador en su mundo. Muchos de los ambientes que concibe para los fondos tienen como referente la naturaleza, de manera que se aprecia la belleza de lo perecedero y de lo natural en las texturas, en las vetas de la madera, en los cuadros de grullas, los *torii* y los *tanabatas*, o en la colocación de una flor, entre otros casos.

El lapso de nueve años que va desde *Perfect Blue* hasta *Paprika* permite comprobar los avances técnicos que ha ido incorporando a sus creaciones, tanto en diseño, montaje y animación, como en efectos especiales. En *Perfect Blue* utilizó animación tradicional coloreada en acetatos. En *Millennium Actress* utiliza en los dibujos y el montaje programas de dibujo, de retoque fotográfico digital y los programas de mon-

taje son todos en 2D. En *Tokyo Godfathers* hace un leve acercamiento a las tecnologías de creación de imágenes en 3D y experimenta en la búsqueda de nuevas formas de expresión. En la serie de televisión *Paranoia Agent* aplica diversos filtros y efectos especiales en el montaje y animación. Finalmente, en *Paprika* todas las técnicas anteriores se conjugan y por primera vez se reutilizan ciclos de animación digital para reducir el tiempo de trabajo y el coste de producción. Todo lo cual deviene en un *anime* mucho más sofisticado tecnológicamente hablando.

Satoshi Kon rompe el lugar común del *anime* japonés en varios aspectos: utiliza ‘el lienzo blanco del anime’ —como lo llamó Goto-Jones— para plasmar su singular visión de la sociedad en que vive pero, también recrea técnicas antiguas de animación como el ‘*cut-out*’, y lo adapta mediante el uso de nuevas tecnologías digitales. *Tokyo Godfather* y *Paranoia Agent* presentan segmentos donde las figuras son imágenes creadas digitalmente y no recortes de papel, pero mantiene el movimiento típico de dicha técnica.

El aspecto más singular de su cine es la carga crítica contra la pérdida de los valores tradicionales que promovían una convivencia más humana. Como en las películas de Mamoru Oshii, sus historias enfrentan a los personajes a situaciones en que deben resolver dilemas morales, pero a diferencia de Oshii cuyas historias se desarrollan en futuros fantásticos de grandes avances tecnológicos, las de Kon suceden en el presente.

Kon trató de imaginar las reacciones de su público tanto nacional como extranjero: “...[A]nalizo mucho cómo (la obra) afectará al público japonés, o sea a los japoneses como yo, y cómo reaccionarán porque están más cerca de mí; al mismo tiempo, estoy pensando también ¿qué partes van afectar a las personas extranjeras, y cuáles no.”¹⁹⁰ Sin embargo, sus contenidos no intentan facilitar la comprensión del espectador, sino mantenerle consciente de la época en que vive y el ambiente que le rodea.

Películas como *Lum: la bella durmiente* y *Tokyo Godfathers*, ambas enmarcadas dentro del género festivo, se alejan la una de la otra en el tratamiento estético dado a los personajes, a los fondos o escenografías fotorrealistas, al lugar en que se desarrollan y al tema de crítica-social. En el género apocalíptico, *Paprika*, —una distopía

190. Entrevista del autor a Satoshi Kon, Junio de 2007.

que utiliza colores llamativos y un ambiente cuasi-carnavalesco—, los causantes de las catástrofes son muñecas y robots de juguete. Así pone distancia con *Akira* y con la casi pornográfica *La leyenda del super enemigo*, trabajados con una paleta de colores oscuros y personajes con características poco realistas. Las diferencias en la narración y montaje de imágenes entre “*Recuerdos del ayer*” (*Omohide poro poro*, 1991) y *Millennium Actress* son abismales, a pesar de que ambas se centran en el género elegíaco y narran los recuerdos de juventud de dos mujeres.

La intertextualidad —guiños— en los trabajos de Kon contiene los matices limitados a los que el público ha sido acostumbrado por ciertas películas, alcanzará su punto máximo creativo en *Paranoia Agent*, en la cual no sólo utiliza iconografía sino también personajes, objetos y escenarios ya vistos en sus creaciones para la pantalla grande.

Respecto del mito de la originalidad,¹⁹¹ sus producciones se basan en tomar las técnicas o conceptos comúnmente utilizados en el cine de actores de ficción para deconstruirlos, modificarlos y adecuarlos a sus formas de representación. Lo cierto es que sus juegos narrativos, usos tecnológicos y saltos de continuidad, entre otros, nunca habían sido utilizados de la misma forma, ni con la sobriedad precisa en películas de *anime*.

Como las grandes decisiones comportan consecuencias, esa renuncia al cine más comercial y su voluntad de construir una obra más personal le han acarreado dificultades, como expresó en la entrevista, “... *Paprika* es una película que corría el riesgo de no producirse, si no hubiera sido por el subsidio del Departamento de Cultura...”; lo cual asume como un reto más “... estoy trabajando para que la película tenga un resultado económico, que por lo menos cubra el presupuesto para la próxima obra.”¹⁹²

Con sus producciones Satoshi Kon ha hecho una aportación original al cine animado japonés e internacional. Las características más importantes de sus creaciones son:

191. “El genio es aquel que produce sus propios patrones, sus propias reglas, en abierta oposición a lo existente.” Ver AGUIRRE ROMERO, Joaquín Ma. “Intertextualidad: algunas aclaraciones” [en línea] <http://www.literaturas.com/16colaboraciones2001jmaguirre.htm> [Última Consulta: 18 de abril 2010]

192. Entrevista del autor a Satoshi Kon, Junio de 2007.

-Concepto de Historia dentro de historia: Kon estaba fascinado con los entresijos de la mente humana, en sus creaciones buscó la forma de hacer referencia a dicho estado y lo hizo introduciendo historias visuales cortas dentro de sus películas. Desarrolló una película dentro de otra en el caso de *Millennium Actress*; un sueño dentro de otro en *Paprika* y una animación dentro de otra, en uno de los capítulos de *Paranoia Agent*.

-Inicio de la fábula con una línea narrativa alejada de la línea global: Los primeros minutos de sus creaciones dan al espectador una idea falsa de la trama que continuará. El director lo usaba como forma de mantener al espectador interesado y expectante sobre lo que iba a ver y no esperara solamente que la producción le ofreciese las pistas, detalles y conclusiones al final del visionado.

-Inclusión de los protagonistas en los recuerdos de otros personajes: La interacción dentro de las memorias de un personaje fue otro concepto que marcó casi todas sus películas y la serie de televisión. Lo misma ocurría dentro de los recuerdos, las memorias o los sueños del protagonista donde interactuaban personajes que no habían estado presentes en el momento real de las acciones.

-El juego con el campo-fueracampo: Mediante *zoom out* o *dolly out*, se cambian completamente los fundamentos de la narración que observa el espectador. El juego psicológico-visual se centra en una secuencia de un planteamiento específico (campo), sin embargo, al darse el movimiento de la cámara o lente y presentar el fueracampo —antes vedado al público— cambia por completo la dirección o el sentido del relato.

-El jump cut: Kon personaliza esta técnica y la convierte en un salto espacio-temporal en que el protagonista interactúa con otro personaje en una locación específica; mediante este salto, —usualmente representado por un giro de la cámara sobre el protagonista— la acción continúa en otra locación y la interacción es con un personaje diferente.

-Intertextualidad dentro de su filmografía: Todas las producciones de Kon contaban fábulas diferentes, sin embargo el uso de personajes, objetos y lugares creaba un lazo de unión entre ellas. Era el toque para hacer más realistas, y a la vez complejas, sus creaciones al englobarlas dentro de un mismo universo creativo.

La obra de Kon ha estado presente en festivales internacionales de cine y ha sido distribuida en circuitos comerciales de numerosos países, donde siempre ha sido reconocida. Su último corto **“Buenos días” (Ohayō, 2008)** surgió porque fue comisionado directamente por la NHK para participar en su segmento *Ani*Kuri 15* en el que sólo “..los quince mejores directores y animadores japoneses trabajarán para lanzar una colección especial de quince cortos de un minuto...”¹⁹³ Obtuvo un total de quince galardones por sus obras, de los cuales dos fueron premios nacionales y trece internacionales.

Su desaparición deja un vacío en el *anime* actual. Aunque existen animadores excelentes como Mamoru Oshii, los temas que trata se alejan de la cotidianidad con que Kon impregnó sus animaciones, así como también de su crítica político-social y del sentimiento de familiaridad, consecuencia de su manejo intertextual.

En síntesis, la recuperación de los valores propios de la cultura Oriental en general y de la japonesa en particular, es el motivo que lleva a Kon a recrear sus raíces y expresarlas a través de un medio de masas como el *anime*.

Sus historias trataron de concienciar al público, llevar un mensaje que enalteciese y trajese de vuelta valores que consideraba perdidos en la sociedad; son la utilización de algo tan trascendente como el arte para oponerse a la aculturación rampante y denunciar la transformación de costumbres más naturales de convivencia social y con el entorno, en otras extranjerizantes promotoras del consumismo a ultranza. Son el esfuerzo de ponderar la belleza unida a la bondad y volver a la filosofía antigua en que verdad y belleza se refuerzan la una a la otra como estructurantes de una unidad dialéctica. Son un canto al humanismo capaz de adaptar la técnica a fines superiores y no esclavizarse al progreso *per se*, que pasa por encima de la conservación del planeta,

193. <http://www.animenewsnetwork.com/news/2007-05-01/nhk-ani-kuri-15> “NHK Launches Ani-Kuri 15”
[Última consulta: 1 de mayo 2008]

la vida y la humanidad.

Este es el legado de Kon a los directores japoneses del siglo XXI, a sus compatriotas y a los humanistas que pueblan tanto Oriente como Occidente. Ojalá sea asimilado y desarrollado en este siglo.

Summary

Animation is the highest development of the Japanese art of storytelling. This premise is what motivate us to start a study on the theoretical and practical reasons that resulted in the development of an animation director like Satoshi Kon.

One of the characteristics of Japanese *anime* is that it envelopes a multitude of genres and market shares, but Kon uses one that is most commonly passed by animators, stories for a grown up market with mature concepts in mind.

The characters created by him reflect Shinto-Budist believes personalities and with this same mastery, he shows in the detail the structures that surrounds them reflecting those believes, giving his public a tremendous sensation of realism. In his productions he re-creates old painting styles like *ukiyo-e* both as statics images or with movements that mimics the old Chinese shadow plays; and pays homage to Osamu Tezuka by using the techniques he developed in the sixties known now as limited animation.

His productions could be labeled by the Japanese genres *Shomin geki* or *Gen-dai geki* with his personal touch added. The use of familiar landscapes, stories crafted based on his cultural and historical backgrounds, the characters filings are familiar to the public creating a better connection with the movies, the use of familiar iconography in order to abstract the public from reality and submerge them in the history and ambience; also, his movies carry a metaphoric message of social criticism, reinforced by representations of the westernization and individualism of the Japanese society, the rampant commercialism and consumerism and the historical forgetfulness of the country.

From a graphics and artistry point of view, the detail level is excellent in both the creation of the characters and backgrounds, truly reflecting the cultural characteristics of nowadays Japan. The technical aspects of his creations can be summarized when you see all his movies, the growing use of digital technologies in order to improve the quality of the graphics and animations, the use of 3D animation in his later films shows a maturation of the production. The quality of Kon's animation is never

diminished, even thou the digital creation makes the process of animation simpler and saves production time and cost.

This director made a profound research of Japan's cultural, historical and religious backgrounds for his second movie; with it, he rediscovered traditions, legends, histories but also the sinking feeling that most of it has been forgotten by his fellow citizens and made his mission to integrate it in his movies, sometimes in subtle form, others overwhelmingly.

A few animators these days had made a blend so complex yet so eloquent which has been a praised for it, Kon show sobriety, melancholy and humor in his films, which has been done in the actors cinema, but not in an animation made for an older audience. Even thou the animation market looks to satisfy economics and market requirements, Kon looked the other way and deny those, placing him in a special spot on the Japanese animation and probably world wide.

V. Apéndices

A. Entrevista a Satoshi Kon por Rolando José Rodríguez De León

por Rolando José Rodríguez De León

Rolando José Rodríguez De León: *La película “Millennium Actress” nos pareció una combinación poco usual de géneros del cine japonés como el Kaiju Eiga, Chambara, Jidai Geki entre otros, ¿tenía un objetivo expreso? ¿Confrontó dificultades o le generó fortalezas?*

Satoshi Kon: Pienso que la película “*Millennium Actress*”, que es un collage de varios géneros, es muy novedosa no solamente entre las películas japonesas sino extranjeras también. Tuve en mente esta característica de la película desde el comienzo de la planificación. “*Millennium Actress*” nació de la siguiente frase:

“Inicialmente parece ser la historia de su vida contada por la actriz ya vieja que dominó toda una generación con su fama... pero gradualmente sus recuerdos se mezclan con los episodios de las películas en que ella actuó creando una historia llena de incidentes.”

Eso escribí en la primera anotación de ideas, y me parece que desde ese momento tuve la idea de hacer la película en forma de un catálogo que muestra la variedad de géneros. Cuando me pregunto si tuve algún objetivo específico para hacerla de esta manera, lo único que puedo contestar es que yo mismo quisiera ver una película de este tipo.

Por otro lado, “el collage de géneros” es solamente la forma externa o el modo de expresión de la película y no es su tema central. El motivo central atraviesa toda la película es algo muy, muy sencillo, es “la búsqueda de la persona que amas”. Esto se estableció como la urdimbre y a ello se tejieron varios géneros como tramas.

Lo que sigue es que inmediatamente se enfrenta el problema del orden en el cual se van a introducir los diferentes géneros. De allí surgió la idea de hacer la película

como un reflejo de la historia japonesa. Pensé que si podíamos combinar el crecimiento de la protagonista, Chiyoko, con el desarrollo de la historia japonesa, podríamos elevar el concepto de *“Millennium Actress”* a un nivel más alto. Al mismo tiempo, el co-guionista, el Sr. Murai, planteó hacerla en forma de una reseña de la historia cinematográfica de Japón. Así, poco a poco se consolidaba el concepto de la película.

Creo que el objetivo fue muy bueno, pero lograrlo fue algo más difícil. La razón es que todo el personal, incluso yo mismo, éramos muy ignorantes de la historia de nuestro país. Reflexionando sobre eso ahora, pienso que el plan fue demasiado temerario. Por supuesto, que los ciudadanos japoneses reciben los conocimientos generales que se enseñan en las escuelas, pero de lo que carecemos (los japoneses actuales) es de los sentimientos reales que deben fortalecer esos conocimientos. Esto es algo que está relacionado directamente con la historia japonesa.

Luego de la derrota de la Segunda Guerra Mundial, Japón se reestructuró como un país completamente distinto al que era antes. Si pudiera explicar este fenómeno en una sola frase, según mis propias experiencias, diría que Japón “se occidentalizó”, o de forma más concreta sería que Japón trató de “ser como los Estados Unidos”.

Entender este fenómeno es complicado. Desde antes de mi nacimiento, esta (occidentalización) fue la tendencia en Japón, así que analizar este fenómeno, se me hace difícil porque estoy tratando de entender los aspectos americanizados de mí mismo a través de una mente que ya está americanizada. Fue *“Millennium Actress”* donde tuve que enfrentar continuamente esta complicación, pero a la vez *“Millennium Actress”* fue el medio que me ayudó a entender el contenido de mi propia mente.

Durante la producción de *“Millennium Actress”* apareció la siguiente imagen en mi mente: En las habitaciones tradicionales del Japón se usan *tatami* para el piso. El *tatami* es (una estera gruesa) de paja con hilo de cáñamo cuya superficie está cubierta con un tejido de juncos japoneses. El aire en el interior del *tatami* hace el efecto de aislante térmico, además absorbe la humedad (del cuarto) a través del tejido de juncos de la superficie. En otras palabras, el *tatami* respira. Este piso tradicional es ideal para el clima muy húmedo de Japón.

Sin embargo, en la posguerra, cuando se aspiraba a adoptar las costumbres de los Estados Unidos, frecuentemente la gente ponía alfombras occidentales encima

de su *tatami*. Esto daba la apariencia de cultura occidental, pero al mismo tiempo la alfombra mataba la respiración del *tatami*.

“Poner alfombra encima del *tatami* tradicional para lograr tener una apariencia occidental”. Esta fue la imagen que apareció en mi mente, y representaba la “imagen de los japoneses”. Para decirlo de otra manera, es la actitud de eliminar los valores tradicionales y de modo superficial tratar de occidentalizarse. Una persona de tal tipo, es muy difícil que se interese en la historia y valores propios de su país.

Uno puede ver el *tatami* solamente atravesando la alfombra, de la misma forma sentí que yo “miraba” la historia y valores de mi propio país a través de un filtro occidental. Producir “*Millennium Actress*”, pretendía quitar al menos una parte de la “alfombra occidental” que estaba en mi mente para ver si era capaz de encontrar al Japón verdadero. Por supuesto, no es posible, ni necesario quitar la “alfombra” por completo, pero siento que a nivel personal la mayor cosecha de la producción de “*Millennium Actress*” fue haber tomado conciencia de esta situación.

RJRDL: La diferencia en el trabajo de dirección de películas de cine y de una serie de TV ¿lleva consigo aprendizajes nuevos o experiencias que desee compartir?

SK: Básicamente mi propósito es hacer una “obra divertida”, y no me importa si es para televisión o película. Pero una obra de cine tiene menos aprietos de presupuesto o programación, lo que ayuda al productor a tener más claro su propósito y por tanto hacer una obra con más precisión, así que por ello prefiero la película, aunque la producción de cine tiene la desventaja de tomar más tiempo en comparación con la televisión.

La decisión de hacer una obra de televisión o una de cine depende de la idea de la obra, porque cada idea tiene una característica que le conviene más a un medio que a otro. La serie de televisión que dirigí fue solamente los trece episodios de “*Moso Dairinin*” (Paranoia Agent), pero desde antes de producirla estaba consciente de que el ambiente de la producción televisiva es severo. En aquel entonces no tenía ninguna necesidad de meterme en la tremenda dificultad de producir una serie de televisión, lo

que tuve fue un gran interés, pero honestamente, para mi carrera personal no era algo necesario y no habría perdido nada si no la hubiera hecho. Sin embargo, poniéndome a mí mismo a un lado, en nuestro equipo de producción analizamos los problemas de la industria a mediano y largo plazo y llegamos a la conclusión de que debíamos hacerla. Para decirlo en una palabra, el problema real fue la falta de recursos humanos.

Hasta entonces nuestro equipo de producción trabajaba eficientemente con un presupuesto nada abundante, así que hicimos todo lo posible para evitar los despilfarros pero tratando siempre de mejorar la calidad de la película. La consecuencia es la reducción del personal, porque uno está forzado a tomar la actitud de “no se necesita personal que no sea diestro.” Esto es algo lógico y para cualquier persona el ideal es producir con personal diestro solamente, pero entonces surge el problema de ¿dónde se forman personas diestras?”

Cuando hablo de “personas diestras” quiero decir personas que son apropiadas para nuestro equipo de producción en la realización de nuestra película. Seguramente hay muchas personas diestras de otro tipo, pero que no son adecuadas para nosotros. Además, las personas diestras que han venido trabajando con nosotros en múltiples ocasiones, por supuesto ya tienen más años y devengan mayor salario; el volumen de trabajo que se puede hacer disminuye, se hace difícil cambiar su manera de pensar o sus ideas son repetitivas. Entonces, con la meta de descubrir y formar nuevos recursos humanos, decidimos producir una serie de televisión que es menos exigente que el cine, ya que aun las personas que no son diestras para el cine, pueden participar en la producción televisiva.

El personal talentoso que conocí como resultado de la producción de “**Moso Dairinin**” fue muy poco, unas pocas personas, de todos modos creo que fue bueno realizar una serie de televisión. Aunque no trabajaron conmigo después de la producción de “**Moso Dairinin**”, parece que hubo personas que pulieron sus habilidades a través de esa producción, así que desde la perspectiva de la industria, opino que también fue positiva.

Dije anteriormente que para mi carrera personal no tenía mucho significado la producción de esta serie, pero una vez que decidimos producirla, busqué agresivamente la forma en que pudiera tener significado para mí. Por ejemplo, el orden del

guión, montaje y sonido, en el caso de la producción de cine, esto puede tomar de dos a dos años y medio, y durante este período solamente una vez se pueden experimentar los trabajos de guión, montaje y sonido; en cambio, para la serie de televisión en menos de un año se pudieron experimentar estos trabajos trece veces.

Hasta el momento de la producción televisiva yo tenía en mi haber solamente tres películas, es decir, que tuve solamente tres ocasiones de trabajar con guión, montaje y sonido y en cada una sentí profundamente mi falta de experiencia. Por lo tanto, la producción de *“Moso Dairinin”* para mí fue un gran entrenamiento y estímulo, pues debía desarrollar la idea (de la serie) en el momento de hacer el guión; además aprendí muchas cosas en el montaje, tales como la manera de abrir espacios o mantener el ritmo. También tuve que pensar mucho sobre la pos grabación, música, el concepto del doblaje, cómo expresar mis direcciones y cómo transmitir la imagen. Fue muy interesante porque en la serie de televisión el tiempo desde concebir la idea, darle forma hasta perfeccionarla es más corto, lo cual permite la retroalimentación de una variedad de cosas en la producción.

RJRDL: *¿Prevé cambios en el futuro en cuanto al intensivo uso del 3D y al CG en la animación japonesa?*

SK: Opino que el uso de 3D y CG seguirá expandiéndose más y su modo de uso se va a desarrollar. Es el pronóstico de que la situación actual va a acelerarse. De verdad, no sé si en el futuro habrá un cambio no solamente de la cantidad, sino también un gran cambio en la calidad (de estos medios).

Como se hace actualmente en los Estados Unidos, seguro que en Japón también habrá anime de uso completo de 3DCG en el futuro. Desde el punto de vista del costo de producción y el problema de recursos humanos, pienso que el anime de 3D completo va a seguir extendiéndose, mas no creo que el anime de 2D (anime de dibujo manual) vaya a ser rechazado completamente en Japón como lo fue en los EE.UU. La razón es que hay una gran diferencia entre la manera de percibir imágenes en Japón y la de occidente (Estados Unidos y Europa), y por supuesto debe haber una causa. Básicamente, en los diseños occidentales se muestran las tres dimensiones del objeto a tra-

vés de las sombras creadas por la cantidad de objetos, la masa o profundidad; aunque en Japón también se aprenden estos principios fundamentales de dibujo, y yo mismo entrené con estas técnicas, a los japoneses les gustan más las imágenes tradicionales de Japón, como representan el “*ukiyo-e*”, donde se delimita el contorno del objeto con una línea. Aunque es mi impresión, creo que no es un análisis muy equivocado.

Para la manera occidental de percibir imágenes, es apropiada la 3D que crea las tres dimensiones a través de tres ejes de coordenadas, para la manera japonesa la 2D es suficiente. En mi opinión, la razón por la que el desarrollo de la cultura “*manga*” en Japón tomó un camino distinto está basada, en parte, en nuestra diferente manera de percepción. Los personajes de anime y manga de Japón muchas veces no tienen una tridimensionalidad completa. Aunque el personaje no presenta una forma coherente en tres dimensiones, me parece que a lo que se le da importancia es que la cara del personaje siempre muestra “el carácter” de ese personaje. Es decir, “si la cara del personaje da la misma impresión (al lector), no importa que la forma de su cara cambie con cada ángulo”, o sea se ignora a propósito la congruencia de las tres dimensiones para crear una cara que siempre da la misma impresión.

Pienso que esa es la manera de construir el carácter del personaje, pero no se puede hacer esto con la 3D. En verdad, los personajes de manga hechos en tres dimensiones, por ejemplo para los juegos de video, hacen que se sienta algo extraño al verlos en 3D. La razón por la que en Estados Unidos se tiene éxito con sus personajes de cómics en tres dimensiones, es que su manera de percibir las imágenes es distinta.

Nuestro *anime* nació del piso creado por los *mangas* que se desarrollaron en forma extraordinaria y están ampliamente enraizados en Japón, tan es así que actualmente la animación de las mangas es cosa común y corriente. A la gente le gusta los *manga* de 2D, así que seguramente se seguirá haciendo anime con dibujos manuales, aunque puede ser que su número disminuya. Esto no implica que niegue el *anime* de CG o 3D, pues en las obras que dirijo combino una variedad de técnicas. Es más deseable que dos técnicas que representan distintos valores y sabores, como el CG y dibujo manual, estén juntas en la misma imagen sin crear percepción de extrañeza. Es igual que el mundo actual donde es más deseable que pueblos con diferentes idiomas, colores, religiones y formas de gobierno, convivan en el mismo planeta tierra. Aunque

en el mundo real, me parece que los conflictos y desacuerdos son cosa de cada día.

Mi manera de pensar es que no quiero que se use una sola forma de expresión, por ejemplo que todo anime se haga solamente en forma de 3DCG. En lo que a mi concierne no pienso hacer un anime de solamente 3DCG. La técnica de “dibujar imágenes a mano” que aprendí y pulí gracias a muchos años de experiencia no es algo que puede ser reemplazado por nuevas técnicas, y mirándolo objetivamente, pienso que es algo valioso. Quiero efectivamente seguir usando esta técnica en el futuro.

RJRD: *Cuando desarrolla sus guiones ¿le asigna importancia a la reacción del público japonés, del internacional o de ambos?*

SK: Pienso que los dos son importantes. Por supuesto, analizo mucho cómo (la obra) afectará al público japonés, o sea a los japoneses como yo, y cómo reaccionarán porque están más cerca de mí; al mismo tiempo, estoy pensando también ¿qué partes van afectar a las personas extranjeras, y cuáles no. No se les puede reunir a todos bajo una sola palabra: “extranjero”, tengo que pensar en cada país individualmente, por ejemplo: la reacción en Estados Unidos, en Francia, en Corea, etc, aunque se hace difícil pensar en los países a los que uno nunca ha ido. Cuando uno va a la presentación de su película en una feria de cine, se pueden ver las caras de la audiencia que vino a ver nuestra película y esto nos facilita imaginar (las reacciones) en la producción de la próxima (obra). Por ejemplo: esto es lo que ocurre:

“Esa mujer que vino a ver la presentación de *Millennium Actress* en Sitges, España, ¿va a reír ella en este escenario de *Tokyo Godfathers*? o, “Ese hombre que vino a ver la presentación de *Tokyo Godfathers* en Nueva York, ¿va a sorprenderse en este escenario de *Paprika*?”

Reflexiono sobre estas cosas mientras dibujo el contenido de las imágenes. Durante la producción de la película, me divierte conversar mentalmente con la audiencia de mi imaginación, sea extranjero o de Japón. Sin embargo, la audiencia número uno que yo imagino es “la persona que debe existir en algún lugar que es como yo”. Es con

esta persona que trato de comunicarme en la producción, buscando cómo transmitirle mejor mi idea.

Ante esta pregunta, “¿cuánto toma en cuenta usted a los extranjeros en la producción de su película?” Contesto, que debido a las películas que hicimos anteriormente, estoy consciente de que una vez que terminemos la producción probablemente será presentada en el extranjero; no obstante, nunca busco hacer la película más entendible a los extranjeros o no incluir algún contenido porque solamente lo van a entender los japoneses. En realidad siempre estoy tratando de estar consciente del espacio y época en que vivo, es decir, “estoy haciendo este tipo de cosas porque este es el Japón actual en que vivo.”

RJRDL: ¿Cómo influye en la calidad del producto final, la parte del trabajo de animación que se ha hecho en el extranjero?

SK: No es reciente que se comenzó a solicitar una parte de la producción en el extranjero (especialmente Corea y China), desde hace más de 20 años se está haciendo. No se puede decir que la calidad del *anime* japonés ha empeorado o súbitamente mejorado en comparación. Anteriormente se pensaba que la calidad de trabajo era mejor en Japón, pero actualmente el de Corea ha mejorado bastante, y al mismo tiempo el de Japón ha estado bajando, así que, ya no hay una gran diferencia entre los dos.

A quien sea que se solicite el trabajo, si uno quiere que sea bueno o lograr un resultado nítido, no hay otra opción que invertir más tiempo y dinero. Después de todo, no hay una división aproximada entre extranjeros y nacionales, más bien es una cuestión de habilidad (capacidad) que tenga la persona a quien se encarga (el trabajo). Eso sí, si se pide a una persona con habilidad, hay que preparar la remuneración apropiada, es algo muy obvio.

Si uno quiere hacer algo de buena calidad en cualquier época, el trabajo de nivel promedio no va a ser suficiente. Obviamente, se denomina algo “de alta calidad” porque es mejor que el promedio. Para hacer algo mejor que el promedio, hay dos maneras: la primera es hacerlo solamente con personal que tenga habilidades mejores que el promedio, la otra es que el personal con habilidades potencie a los del nivel

promedio. Personalmente pienso que esta última es realmente la mejor manera de hacerlo.

Si se consigue personal que sea mejor que el promedio de la industria, dentro del equipo el promedio será más alto (que la industria). Al fin, algunas personas de alto nivel del equipo van a optimizar el nivel de trabajo de los demás, porque las personas con habilidad siempre van a tratar de hacer algo de mejor nivel, por algo consiguieron su habilidad desde el principio.

Así que, tanto en el pasado como en el futuro, mientras haya un cierto porcentaje de personas con habilidad en el equipo, no importa a quién se solicite el trabajo, aparecerán obras de buena calidad, pero la realidad de la industria de anime es que no está desarrollando personas con habilidad. Es sencillo seguir produciendo anime de espíritu infantil, pero me parece que no es muy prometedor el futuro de la clase de anime que yo deseo.

RJRD: *Recientemente el gobierno japonés está utilizando el manga y el anime como embajadores culturales, ¿Cuáles son sus sentimientos como cultor de estas expresiones culturales? ¿Recomendaría estrategias para América Latina?*

SK: Mi sentimiento general es que no hay nada bueno cuando el gobierno u organizaciones públicas intervienen, aun aparte de los géneros de anime y manga. Paradójicamente, *“Paprika”* es una película que corría el riesgo de no producirse si no hubiera sido por el subsidio del Departamento de Cultura, por lo tanto mis pensamientos referente a este tema son un poco confusos.

Posiblemente será ofensivo decirlo de esta forma, pero no puedo imaginar que haya otro motivo que no sea la mera promoción económica; el hecho de que una organización pública invierta dinero en una cultura joven, como lo son el *anime* y *manga*, no es porque la organización pública esté tratando al *anime* y *manga* como algo cultural pues los reconoce como una cultura, sino solamente porque ve que [el *anime* y *manga*] “están siendo aceptados en el extranjero” o piensa que “pueden ser nuevos artículos de exportación.”

Por supuesto, la economía es algo muy importante y no es nada malo captar el

interés por este motivo, pero hay que estar consciente de que el *anime* y *manga* existen no solamente por su elemento económico, sino que incluyen muchos elementos culturales y artísticos y por ello es lógico que se designen como embajadores culturales de paz. Pero no puedo borrar la impresión de que la intención es únicamente por su efecto económico.

Si se enfatiza solamente en el elemento económico entonces lo próximo que va a suceder es:

“Son buenos animes solamente aquellos que venden bien.”

No puedo estar de acuerdo con esto. Por lo tanto, deseo producir una película que tenga contenido cultural, además podrá producir un efecto económico, pero esto no es algo que se puede hacer por voluntad. Por ello, estoy trabajando para que la película tenga un resultado económico que por lo menos cubra el presupuesto para la próxima obra.

Al final, referente a la pregunta “¿recomendaría estrategias para América Latina?”, igual que nunca he pensado en una “estrategia para Estados Unidos”, “estrategia para Asia”, “estrategia para África”, tampoco tengo una “estrategia para América Latina.” Más bien me gustaría que se me enseñe ¿qué es lo que las personas del mundo latino (aunque no se puede hablar por todas) quieren ver?

Kon, Satoshi

Entrevista al Director Satoshi Kon (japonés)

1.『千年女優』(Millennium Actress)は日本映画ではあまり見たことのない、怪獣映画やチャンバラ映画および時代劇等の様々なジャンルを混合したように感じますが、この映画制作について特定の目的がありましたでしょうか？ その際、何か困難、あるいは効果的な面が生じましたでしょうか？

様々なジャンルがコラージュされた『千年女優』のような映画は、日本映画に限らず海外の映画の中でもたいへん珍しいと思いますし、その特徴は企画の当初から意図したものです。

『千年女優』は次の一文から始まりました。

「かつて一世を風靡した老女優の語る一代記……のはずが、その思い出はいつの間にか彼女が出演した映画のエピソードと渾然一体となり波瀾万丈の物語になって行く。」

これが私が最初に書いたアイディアメモですが、この時点で色々なジャンルがカタログのように並んだ映画にしようと考えていたようです。そこに何か目的があったかといえば、私が「そういう映画を見たい」と思ったとしか言いようがありません。

ただ、ジャンルのコラージュというのはあくまで映画の外観、表現方法の問題であって、映画のメインテーマになるわけではありません。そこで映画全体を貫く中心的なモチーフとして「好きな人を追いかけて行く」というごくごく単純な縦糸を考え、ここに色々なジャンルを横糸として織り込むことにしました。

すると、それらのジャンルをどういう順序で並べるか、という問題がすぐに現れてきます。そこで「日本の歴史になぞらえる」というイメージが浮上してきたわけです。主人公千代子の成長と、日本の歴史を重ね合わせることが出来れば『千年女優』というアイディアは大きくグレードを上げることが出来るのではないか、と思いました。同時にそれは日本映画史を概観するようなものにしよう、といったイメージが共同脚本の村井氏から提案され、段々とイメージに厚みが生まれてきました。

狙いはたいへん良かったと思うのですが、実現するのはもっとたいへんなことでした。というのも、私を始め、全てのスタッフが自分の国の歴史に関してあまりに無知であったからです。いま思うとあまりに無謀な企画であったと思います。

もちろん、日本の国民は義務教育が施されていますので、我々は学校で習う程度の知識はありますが、知識を裏打ちするべき実感のようなものが大きく欠如している。これは他でもない、日本の歴史そのものに関係があります。

日本は太平洋戦争の敗戦によってそれまでとは大きく違う国として新たなスタートを切りました。私が実感できる範囲でその影響を一言で言えば、「欧米化したこと」であり、もっと現実的に言えば「アメリカ的なになること」であったと思います。

しかしここに構造的に厄介な問題もあります。私が生まれたときからすでにそうであったわけですから、アメリカ的な頭で自分のアメリカ的な面を考えるのはなかなか難しい。そしてこの厄介な問題と直面し続けた過程が私にとっての『千年女優』でありましたし、『千年女優』という媒介を迂回することで自分の頭の中身を少しは検証することが出来たように思います。

『千年女優』制作中、私にはこんなイメージが浮かんでいました。

日本の伝統的な居室は、畳という床材が敷き詰められていて、この上で生活をするようになっています。畳はわらと麻糸、そして藁草(いぐさ)で編んだ表面から出来ており、内部に含まれる空気が断熱効果を持ち、表面の藁草を通して湿気を内部に吸収してくれます。いわば畳は呼吸しているのです。湿気の多い日本の風土にマッチした伝統

的な敷物です。

であるにもかかわらず、アメリカ的であることを目指した戦後の日本では、この畳の上に西洋的なカーペットを敷いて暮らすことが多くなりました。見かけだけでも欧米的にしたかったのでしょう。

しかし、これは同時に畳の呼吸を殺すことになります。

伝統的な畳の上に、西洋的な表面を獲得するためにカーペットを敷いて暮らす。

これが私なりの「日本人としてのセルフイメージ」として浮かんできたのです。

つまり、伝統的な価値観の息の根を殺し、表面的に欧米化しようという態度です。

なのでこうした人間が、直に自分の国の歴史や価値観に触れることはたいへん困難になります。カーペット越しに畳に接するように、私は自分の国の歴史や価値観さえ、西洋的なフィルタ越しに見ていたのではないかと感じましたし、『千年女優』をすることで何とかその頭の中にある「カーペット」を少しでも取り払い、直に日本に接することが出来ないかと考えた次第です。

もちろん完全に除去することは不可能ですし、その必要もないと思いますが、『千年女優』を作ったおかげで、そうしたことに気がつけたことが個人的には一番の収穫だったように思います。

2. テレビ番組と映画の監督の違いにおいて教訓となったこと、または新たな経験となったこと等について教えていただけますでしょうか。

基本的に私は「面白い作品」を作ることが目的であって、それが映画であれテレビであれ問題ではありません。ただ、予算やスケジュールに余裕のある劇場作品の方が、より制作者の意図を徹底させられる分、肌理の細かい作りが可能ですし、私は映画の方を好んではいます。しかし映画制作はテレビに比べて制作時間がかかるというデメリットもあります。

映画を作るかテレビを作るか、その選択は話のアイディアによります。アイディアにはどの媒体に向くかという特徴がありますので。

私が監督したテレビシリーズは『妄想代理人』13本だけですが、これを作る前からテレビの制作環境が過酷であることは認識していました。その苦勞を乗り越えてでもあえてテレビシリーズを作る必要は、実は当時の私にはありませんでした。テレビシリーズの制作に興味はありましたが、正直に言って、個人的なキャリアとしては作らなくても困りはしなかったんです。

ただ、私個人を少し脇に置いて、我々制作チームと業界内の様々な問題を中長期的に考えると作っておくべきだという結論に達しました。問題を一言で言えば人材不足です。

これまで我々制作チームは、潤沢とは言えない制作予算を効率的に運用し、制作上の無駄を極力省いて少しでも映画の質の向上を目指してきました。しかしそれは同時に、スタッフの限定化を呼び寄せます。

単純に言えば、上手くない人は要らない、という態度にならざるを得ないからです。これは当たり前のことではありますし、能力のある人たちだけで制作を行うのは誰にとっても理想なのですが、しかしでは、どこで上手い人が育つのか、という問題が起きてきます。ここでいう上手い人というのは我々制作チームにとって、我々が作ろうとしている映画に適応する人という意味です。我々とは合わないけれどタイプの違う上手い人はたくさんいるかもしれません。

これまで何度も仕事を一緒にしてきているような上手な人たちは、当然年齢が上がっていき、人件費の高騰をもたらします。仕事量だって落ちてくる。あるいはまた物の考え方に変化が起きにくく、発想がパターン化する。

そこで、人材発掘・育成を視野に入れて、映画よりは敷居が低いテレビシリーズを制作しようと考えたのです。映画レベルでは上手くないとされる人たちも、テレビレベルなら参加は可能であろう、と。

結果を言えば、『妄想代理人』制作によって知り合うことが出来た有能なスタッフはごくわずかで、数人程度です。それでもやはりテレビシリーズを制作して良かったと思えます。後に私と仕事をしなかったとしても、『妄想代理人』がきっかけで上手くなった人もいるようですし、業界全体のことを考えると意味はあったと思っています。

一方、私の個人的なキャリアにとってはそれほど作る意味はなかったと申しましたが、せっかく作る以上、積極的に意味を見つけ出そうと関わりました。たとえば、脚本、編集、音響の訓練です。映画制作には短くても2年から2年半かかりますので、その間に体験できる脚本、編集、音響の仕事は一度ずつですが、テレビシリーズなら1年足らずの間に13回の体験が出来る。私はそれまで映画を3本しか作っていませんでしたので、計3回の経験しかなく、その度に自分の経験の浅さを痛感していました。なので『妄想代理人』制作によって、脚本段階でアイデアを出す・訓練は非常に刺激になりましたし、間の取り方やテンポの作り方などは編集時に随分学ばせてもらったように思います。アフレコや音楽、ダビングにおける考え方、指示の出し方、イメージの伝え方も非常に考えさせられました。

また、それら自分たちが考えたことが形となり完成するまでのタイムラグが少ない分、制作中に色々なことがフィードバック出来たこともテレビシリーズならではの面白さであったと思います。

3.日本のアニメの3DおよびCGの盛んな利用に関して、将来的に変更があると思われるでしょうか？

3DやCGはますますその利用は広がるでしょうし、使い方も深化して行くと思います。これは現在の状況がただ加速する、という予測でしかありませんが、では将来的にその使用法において量的ではなく大きな質的变化があるかどうかは私には分かりません。

時として量的な変化が質的な変化をもたらしますが、こればかりはその時になってみないと誰にも分からないことのように思います。

ただ、おそらくアメリカがそうであるように、日本でもフル3DCGのアニメーションが制作されるようになるでしょうし、制作コストや人材の問題解消のためにフル3Dのアニメーションは広がっていくと思いますが、だからといってアメリカのように2Dアニメーション(手描きのアニメ)が駆逐されることにはならないと思っています。

というのも、絵の捉え方が日本と西欧のそれとでは大きく異なっており、ここに何か原因があるような気がしています。西欧のデッサンというのは、対象を量や塊、奥行きなどを陰影によって立体的に表すことが基本になっています。もちろん日本でもそうした絵の基礎教育はされていますし、私自身そういう訓練もしてきましたが、しかし日本人はどうも浮世絵に代表される伝統的な日本画のように、対象をアウトラインで捉えることを好んでいるのではないかと。これは私の勝手な想像ですが、そう間違った分析でもないような気がしています。

西洋的な立体的な捉え方は、三次元の座標で立体を構築する3Dとの相性がいいように思える。逆に日本の捉え方は発想が2Dといい。

日本で漫画文化が異常な発展を遂げた背景の一つには、そんな捉え方の問題もあるのではないかと考えています。

日本のアニメや漫画の登場人物は、実は立体として成立していないことが多い。立体としてはつじつまが合わなくても、顔の向きによって他でもない「そのキャラクター」の

顔になっていることを重視しているように思える。印象が同じになるのなら角度ごとに顔が違っていてもいい、というか同じ印象の顔にするために立体の整合性をあえて無視する。

実はキャラクターというのはそのようにして成立するものだと思いますが、3Dではそういうわけには行きません。実際、ゲームなどで漫画のキャラクターを3D化したものにはかなり違和感を覚えます。それに引き換え、アメリカにおいては漫画のキャラクターもうまく3Dに置き換えられているのは、元来絵の捉え方が日本とは違うように思える。

日本で異常な発展を遂げ、広く浸透している漫画という土壌から日本のアニメーションは生まれてきましたし、現在でも漫画のアニメ化は日常茶飯事です。なので、漫画表現に慣れ親しんだ、2D好きな日本では、その数が減少したとしても手描きのアニメーションは作られ続けるのではないかと思う次第です。

私個人は、CGや3Dアニメーションを拒否するつもりはありませんし、自分の監督作において複数の手法を積極的に共存させることを考えています。CGと手描きといった、いわば価値観もテイストもまったく異なるものが、同じ画面で違和感なく同居している方が望ましい。現実の世界で言葉も肌の色も宗教も政治形態も異なる国々や民族が、同じ地球の上で同居している方が望ましいのと同じです。もっとも、現実の世界は違和感や衝突ばかりのようですが。

そうした考え方をしているので、何か一種類の表現方法、たとえば3DCGだけにアニメーションが席卷されるような事態になって欲しくありませんし、私が3DCGだけでアニメーションを作ることもないと思います。自分が長年積み上げ磨いてきた「手で絵を描く」という技術は、新しい技術で代替できるものではありませんし、客観的に見ても貴重な部類に入ると思います。これは今後も有効に使って行きたいと思います。

4. シナリオ創作の際、次のどの観客を重要視しますでしょうか？ 日本の観客の反応、国外の観客の反応、あるいはこの両者。

どちらも大切に考えています。もちろん身近な分、日本の観客というか自分と同じ日本人にどのように伝わり、どのような反応が返ってくるかを考えることは多いですが、同時に、ではどのような部分が国外の人たちに伝わるのか、どこが伝わらないのかも考えています。国外と一言で括るわけではありませんし、アメリカでは、フランスでは、韓国では・といった具合に個別に考えるわけですが、やはり行ったことのない国のことは考えにくいのはいたし方ありません。

映画祭などで上映に立ち会って、我々の作った映画を見に来てくれたお客さんの顔を見られると、次回作制作の時には具体的な想像をしやすくなります。

たとえばこんな具合です。

「スペイン、シッチェスの『千年女優』上映を見に来てくれたあの女性は『東京ゴッドファーザーズ』のこのシーンで笑うかな」とか、「ニューヨークの『東京ゴッドファーザーズ』上映を見に来てくれたあの男性は『パブリカ』のこのシーンで驚くだろうか」

そんなことを考えながら、絵コンテを描いたりしています。

国内にしる国外にしる、私の頭の中で想像される観客と対話しながら映画を作るのは楽しいことです。

しかし、私が想定している第一の観客は、「どこかにいるであろう私のような人」です。その人に向かって、私が考えたことがよりよく伝わるように考えをめぐらせながら作っております。

また、こうしたインタビューで「映画制作に当たって海外をどのくらい意識しているか」とよく質問されます。

これまでの映画の積み重ねによって、作っている当の映画が完成後、海外でも上映されるであろうことはもちろん認識しています。しかし、海外の人も見るのだから日本人にしか分からない内容は避けよう、とか、海外の人にも分かりやすくしようといった考え方はしていません。

私はなるべく「現在の日本にいる私だからこそ、こういうものを作るんだ」という風に、なるべく自分が住んでいる空間、時代というものを意識しています。

5. アニメの一部が国外で制作されることから、映画(またはテレビ番組)の品質にどのような影響がありますでしょうか？

制作過程の一部を海外(特に韓国や中国)に委託するようになったのは最近のことではありませんし、20年以上も前から続いていることです。それ以前に比べて日本のアニメのレベルが落ち込んだり、飛躍的に改善したということはありません。

以前は、国内の方が仕事のレベルは高いとされていましたが、現在では韓国のレベルはかなり良くなってきましたし、同時に国内のレベルは低下する一方なのでどちらでも大差がなくなって来ています。

いずれに仕事をお願いするにせよ、良い仕事や丁寧な仕上がりを期待するなら時間とお金をかける以外に手はありません。結局は国内か海外かという大雑把な括りではなく、それを担当する人に能力があるかどうかでしかありません。能力のある人に仕事をお願いするにはそれだけの報酬を用意する。ごく当たり前のことです。

いつの時代にせよ、その時にクオリティの高いものを作ろうとしたら、平均のレベルでは必ず足りないものです。当然ですよね、平均以上のものだからクオリティが高い、と呼ばれるわけですから。

平均以上のものを作るには、二通りの考え方があるでしょう。一つにはすべての平均以上の能力があるスタッフだけで作る。もう一つには能力のあるスタッフが平均レベルのものを引き上げる。私は現実的には後者しかあり得ないと考えています。

というのも、業界的には平均以上のスタッフを揃えたところで、そのチームの中での平均はさらに高く設定されてしまいますので、結局はそのチームの中でハイレベルにある一部の人間が他の仕事を引き上げる形になって行くのです。何しろ、能力のある人は少しでもレベルの高いものを目指すわけですし、だからこそ高い能力を獲得してきている。

だから、今までもこれからも、能力のある人が一定以上の割合で存在する限り、仕事の委託先がどうであろうとも高いレベルのものは生まれてくると思います。ただ、現状のアニメーション業界では能力のある人が育ってきていないので、子供だましのアニメを作り続けることはたやすいでしょうが、私が望むようなアニメーションの将来は決して明るいものではないと思っています。

6. 最近、日本の政府はマンガおよびアニメを文化大使として利用し始めました。このことに対して、これらの文化的作品の作者としてどのように思われますか？ ラテンアメリカ向けの戦略の提案がありますでしょうか？

アニメや漫画といったジャンルに限らず、政府だの公的機関だのが介入してくるとろくなことにならない、というのが私の大雑把な感触なのですが、一方でたとえば『パプリカ』などは文化庁のありがたい助成金があれば作ることも危うかった映画なので、私の思いは少々複雑です。

ひどい言い方かもしれませんが、アニメや漫画といった若い文化に公的機関がお金を出すのは経済の振興という目的以外があるとは、私には想像できません。公的機関が

文化として認めたからアニメや漫画を文化扱いしているわけではなく、たとえば「海外で受けているらしい」とか「新たな輸出品目」といった注目の仕方しかないように思えます。

もちろん、経済は非常に重要ですし、そういう形であれ注目されることは悪いことではない。しかし、アニメや漫画は経済要素だけで成り立っているわけではありません。文化や芸術性も多分に含んでいるわけですし、だから文化大使といった想定の仕事も出てくるはずなのですが、どうも私には経済効果以外の狙いがあるとは思えない。

経済的な要素だけが肥大すると結局は次のようなことになってくる。

「売れるアニメだけがいいアニメだ」

私はそれに同意するわけには行きません。なので、文化的にも内容があってなおかつ経済的効果も生み出す映画を作りたいと思っているのですが、なかなかこればかりは思うに任せません。せめて、次回作の予算を獲得できる程度には経済的な実績を残したいと思って頑張っています。

最後に「ラテンアメリカ向けの戦略の提案がありますでしょうか?」とのご質問ですが、「ヨーロッパ向け戦略」や「アメリカ向け戦略」、「アジア向け戦略」、「アフリカ向け戦略」といったものを考えたことがないのと同じ意味で「ラテン向け戦略」も私にはありません。ラテン世界の方々(といっても一括りには出来ませんが)が、どういうものを見たがっているか、むしろ私がご教示いただきたいくらいです。

今 敏

B. Premios y nominaciones de la obra.

La obra de Kon ha participado en los circuitos de los festivales de cine más importantes; sus trabajos han tenido una gran acogida entre los especialistas, el público japonés y el internacional. Sin embargo, destacan dos por la gran cantidad de nominaciones y premios que han ganado.

Perfect Blue, obtuvo dos nominaciones y ganó tres premios. En el Festival de Cine Fant-Asia de Montreal (Canadá), como Mejor largometraje asiático de 1998; en el Fantasporto¹⁹⁴ de la ciudad de Oporto en Portugal, en la Sección de Fantasía, como Mejor largometraje animado de 1998 y finalmente en el Festival de Cine B¹⁹⁵ de Syracuse, New York, en calidad de Mejor largometraje animado del 2000.

También obtuvo dos nominaciones, una en el Fantasporto en la Sección de Fantasía Internacional, al mejor largometraje y la segunda en Estados Unidos, como Largometraje de Animación en la categoría de Mejor Edición de Sonido en el 2000, por la Sociedad de Editores de Sonido de Películas.¹⁹⁶

Millenium Actress, obtuvo siete nominaciones y ganó cuatro premios. En el Fant-Asia¹⁹⁷ del 2001 en las categorías de Mejor largometraje Animado y el Premio Fant-Asia de Innovación; ese mismo año obtuvo el premio *Orient Express* del Festival de Cine de Sitges¹⁹⁸ (España). En el 2003, en su Japón natal, ganó el premio Noburo Ofuji del Concurso de Cine Mainichi¹⁹⁹ patrocinado por el periódico del mismo nombre. Esta también se hace merecedora de una gran cantidad de nominaciones, la

194. Festival internacional de cine de Oporto. <http://tinyurl.com/l4j4mp5> [Última consulta: 23 de marzo 2009]

195. Internet movie database. <http://www.imdb.com/event/ev0000074/2000> [Última consulta: 23 de marzo 2009]

196. Internet movie database. <http://www.imdb.com/event/ev0000452/2000> [Última consulta: 23 de marzo 2009]

197. Internet movie database. <http://www.imdb.com/event/ev0000235/2001> [Última consulta: 23 de marzo 2009]

198. Festival internacional del cine fantastico de Cataluña. <http://tinyurl.com/lke4j3j> [Última consulta: 24 de marzo 2009]

199. Internet movie database. <http://www.imdb.com/event/ev0001002/2003> [Última consulta: 24 de marzo 2009]

Academia de Películas de Ciencia-ficción, Fantasía y Horror, la nomina como Mejor Entrega en DVD del 2004 y los Premios Annie²⁰⁰ de Hollywood, California le otorgan cuatro nominaciones así: Destacados Logros en un largometraje de animación, Dirección de un largometraje de animación, Guión de un largometraje de animación y Actuación de voz en un largometraje de animación.

Los Editores de Sonido de películas, de EE.UU. la nominan dentro de la categoría de largometraje de animación, a Mejor edición de sonido, mientras que los Premios de la Sociedad de Críticos en Línea²⁰¹ y los Premios Satélite Dorado, ambos de EE.UU., lo hacen en la categoría de Mejor película animada o de medios diversos.

Tokyo Godfathers, ganó tres premios. Mejor Película Animada del Concurso de Cine Mainichi²⁰² del 2004 (Japón). En el mismo año obtuvo el premio a Mejor Película Asiática y el premio de la Audiencia en el Festival Internacional de Cine Fantástico de *Neuchâtel*.²⁰³

Paprika, hasta el momento ha obtenido cuatro nominaciones y ganado seis premios. El de Mejor Diseño Visual de la Sociedad Chlotrudis para el Cine Independiente²⁰⁴ en el 2008 en Estados Unidos, Mejor Largometraje de Animación en el Newport Beach Film Festival²⁰⁵ 2007 en Estados Unidos; Mejor Largometraje de Animación en el Anima Brussels 2007²⁰⁶ en Bruselas (Bélgica); en el Fantasporto, el de los críticos de 2007 y Mejor película en los vigésimo segundos Premios de animación en Kobe,²⁰⁷ Korea; además una nominación al León de Oro del Festival de Cine de Venecia²⁰⁸ en el

200. Internet movie database. <http://www.imdb.com/event/ev0000032/2004> [Última consulta: 25 de marzo 2009]

201. Internet movie database. <http://www.imdb.com/event/ev0000511/2004> [Última consulta: 26 de marzo 2009]

202. Internet movie database. <http://www.imdb.com/event/ev0001002/2004> [Última consulta: 29 de marzo 2009]

203. Internet movie database. <http://www.imdb.com/event/ev0000475/2004> [Última consulta: 29 de marzo 2009]

204. Chlotrudis Society for independent film. <http://chlotrudis.org/awards/archives/fourteenth/index.html> [Última consulta: 29 de marzo 2009]

205. Internet movie database. <http://www.imdb.com/event/ev0000491/2007> [Última consulta: 29 de marzo 2009]

206. Animation World Network. <http://www.awn.com/articles/festivals/anima-brussels-carnival-animation> [Última consulta: 29 de marzo 2009]

207. Tokyograph News. <http://www.tokyograph.com/news/id-1798> [Última consulta: 30 de marzo 2009]

208. Internet movie database. <http://www.imdb.com/event/ev0000681/2006> [Última consulta: 30 de marzo 2009]

año 2006; el premio del público en el Festival de Nuevo Cine de Montreal en 2006²⁰⁹; la nominación del los Premios de la Sociedad de Críticos en Línea²¹⁰ en el 2008; segundo lugar en la categoría de Mejor película animada de la Asociación de Críticos de Cine de Ohio Central en 2008²¹¹ y la nominación de los Premios de la Asociación de Críticos de Toronto en 2007²¹².

2009]

209. Internet movie database. <http://www.imdb.com/event/ev0000356/2006> [Última consulta: 6 de abril 2013]

210. Internet movie database. <http://www.imdb.com/event/ev0000511/2008> [Última consulta: 6 de abril 2013]

211. Internet movie database. <http://www.imdb.com/event/ev0001325/2008> [Última consulta: 6 de abril 2013]

212. Internet movie database. <http://www.imdb.com/event/ev0000657/2007> [Última consulta: 6 de abril 2013]

C. Intertextualidad en la obra de Satoshi Kon

Millennium Actress	Tokyo Godfathers	Paranoia Agent	Paprika	Ohayo (corto)
				
-Máscara de Perfect Blue.	-Caja de Pizza de Perfect Blue. - Poster de Perfect Blue y Millennium Actress.	-Taxi 'Angel's cab' de Tokyo Godfathers. -Hija de Gin de Tokyo Godfathers. -Concepto de 'Sin techo' de Tokyo Godfathers. -Fondo de casa destruida de Tokyo Godfathers. -Fondo de salón de recepciones de Tokyo Godfathers. -Vecinas cotilla de Tokyo Godfathers.	-Número 17 de Millennium Actress. -Concepto de 'Sin techo' de Paranoia Agent y Tokyo Godfathers. -Poster de Perfect Blue, Millennium Actress y Tokyo Godfathers. -Concepto de 'Sin techo' de Tokyo Godfathers y Paranoia agent.	-Caja de Pizza de Perfect Blue.

Figura 258. Detalles de la intertextualidad entre las obras creadas por Satoshi Kon.

D. Períodos Históricos de Japón.

La historia japonesa ha sido subdividida en trece períodos, informando desde la pre historia hasta nuestros días.

Período Jomon (10,000 aC - 300 aC)^{CA}

Japón prehistórico. Las evidencias arqueológicas son escasas, por tanto el conocimiento de esta época es mínimo.

Período Yayoi (300 aC - 300 dC)^{CA}

Japón entra en contacto con la China que estaba en expansión. La reina Himiko gobierna el territorio que entonces se llamaba Yamatai.

Período Yamato (300 - 710)^{CA}

Es una época de importancia porque surge la escritura, con sus correspondientes avances en cuanto a difusión de cultura. El desarrollo espiritual se enriquece con la presencia del Budismo y su consiguiente adaptación. Existe un sub-periodo **Ku-fun** o **Tumulus** (250 - 552) llamado así por la creación de grandes tumbas; algunos añaden el período **Asuka** (552 - 645).

Período Nara (710 - 794)

La capital se traslada a Nara, florecen los estudios sobre Budismo y la cultura China en general.

Período Heian (794 - 1185)

La capital se traslada a Kyoto y en la Corte Imperial florecen las artes (La Historia de Genji); algunos le añaden el período **Fujiwara** (897 - 1185).

CA. Circa

Período Kamakura (1185 - 1333)

Un *shogunato* se establece en Kamakura, al sur de lo que es el actual Tokyo.

Período Muromachi²¹³ (1333 - 1568 ó 1573)

El *Shogunato* de Kamakura cae, lo que trae como consecuencia inestabilidad social; sin embargo, florecen las artes. Algunos añaden los períodos de las Cortes Norte y Sur de mando dividido (1336 - 1392) y el período *Sengoku* o de “Los Estados Guerreros” (1467 - 1568).

Período Azuchi-Momoyama (1568 - 1603)

A nivel político se da la consolidación bajo el mandato de señores feudales, entre los que vale mencionar a Toyotomi Hideyoshi y Tokugawa Ieyasu.

Período Edo²¹⁴ (1603 - 1867)

Los diferentes feudos se unen y Japón es cerrado a los extranjeros; una fuerte cultura popular urbana se desarrolla en *Edo*; la mayoría de las historias de samuráis nacen en este momento.

Período Meiji (1868 - 1912)

Los *Shogun* de Tokugawa pierden el poder frente a las fuerzas que quieren reinstalar al Emperador y abrir Japón al mundo. Se inicia la Industrialización y Occidentalización.

Período Taisho (1912 - 1926)

Después de la expansión de la industrialización y de la democratización, se retrocede hasta un incremento en las políticas de represión.

213. También llamado *Ashikaga*

214. También llamado *Tokugawa*

Período Showa (1926 - 1989)

El incremento del poder de la corriente de Derecha lleva a la creación de un Ejército, acciones imperialistas contra Asia y la pérdida de la Segunda Guerra Mundial. *A posteriori* un gran crecimiento económico y globalización en la post guerra.

Período Heisei (1989 -)

Revienta la burbuja económica, el país experimenta un período de expectativas reducidas y se incrementa la exportación de *anime*.

F. “Las lágrimas del ogro rojo” **(Naita aka oni / 泣いた赤鬼)**

Hirosuke Hamada (Traducción libre del autor.)

Hace mucho tiempo habían dos ogros, uno Rojo y uno Azul. El ogro Rojo quería ser amigo de los niños de un pueblo cercano, así que colocó un letrero frente a su casa que decía: “Casa de un ogro amable, todos son bienvenidos, té y galletas para todos.” Pero nadie se presentaba y el ogro Rojo se fue poniendo enojado, luego triste. “Soy un ogro amable, ¿Por qué nadie me visita?” Desesperado el ogro rompió el letrero. Viendo a su amigo en ese estado, el ogro Azul le dijo: “Tengo una idea”.

El plan del ogro Azul era aterrorizar a los niños, que el ogro Rojo lo espantara y los rescatara. El plan salió a la perfección y el ogro Rojo se hizo popular entre los niños y jugaron con él. Cuando regresó a su casa encontró una carta del ogro Azul que decía: “Estimado ogro Rojo, si la gente del pueblo se da cuenta que eres amigo del temible ogro Azul, no dejarán que sus hijos jueguen contigo. Así que me marché. Por favor vive feliz con los niños. Adiós, el ogro Azul.”

El ogro Rojo se puso a llorar mientras decía: “El ogro Azul se ha ido, mi buen amigo, se ha ido.” El ogro Rojo y el Ogro Azul jamás volvieron a verse.

G. La última hoja

O. Henry (Traducción de León Mirlas.)

En un pequeño barrio al oeste de Washington Square las calles, como locas, se han quebrado en pequeñas franjas llamadas “lugares”. Esos “lugares” forman extraños ángulos y curvas. Una calle se cruza a sí misma una o dos veces. Un pintor descubrió en esa calle una valiosa posibilidad. ¡Supongamos que un cobrador, con una cuenta por pinturas, papel y tela, al cruzar esa ruta se encuentre de pronto consigo mismo de regreso, sin que se le haya pagado a cuenta un solo centavo!

Por eso los artistas pronto empezaron a rondar por el viejo Greenwich Village, en pos de ventanas orientadas al norte y umbrales del siglo XVIII, buhardillas holandesas y alquileres bajos. Luego importaron algunos jarros de peltre y un par de platos averiados de la Sexta Avenida y se transformaron en una colonia.

Sue y Johnsy tenían su estudio en los altos de un gordo edificio de ladrillo de tres pisos. Johnsy era el apodo familiar que le daban a Joanna. Sue era de Maine; su amiga, de California. Ambas se conocieron junto a una mesa común de un delmónico de la calle ocho y descubrieron que sus gustos en materia de arte, ensalada de achicoria y moda, eran tan afines que decidieron establecer un estudio asociado.

Eso sucedió en mayo. En noviembre, un frío e invisible forastero a quien los médicos llamaban Neumonía empezó a pasearse furtivamente por la colonia, tocando a uno aquí y a otro allá con sus dedos de hielo. El devastador intruso recorrió con temerarios pasos el East Side, fulminando a veintenas de víctimas; pero su pie avanzaba con más lentitud a través del laberinto de los “lugares” más angostos y cubiertos de musgo.

El señor Neumonía no era lo que uno podría llamar un viejo caballeresco. Atacar a una mujercita, cuya sangre habían adelgazado los céfiros de California, no era juego limpio para aquel viejo tramposo de puños rojos y aliento corto. Pero, con todo, fulminó a Johnsy; y ahí yacía la muchacha, casi inmóvil en su cama de hierro pintado, mirando por la pequeña ventana holandesa del flanco sin pintar de la casa de ladrillos contigua.

Una mañana el atareado médico llevó a Sue al pasillo, y su rostro de hirsutas cejas se oscureció.

-Su amiga sólo tiene una probabilidad de salvarse sobre... digamos, sobre diez -declaró, mientras agitaba el termómetro para hacer bajar el mercurio-. Esa probabilidad es que quiera vivir. La costumbre que tienen algunos de tomar partido por la funeraria pone en ridículo a la farmacopea íntegra. Su amiguita ha decidido que no podrá curarse. ¿Tiene alguna preocupación?

-Quería... quería pintar algún día la bahía de Nápoles -dijo Sue.

-¿Pintar? ¡Pamplinas! ¿Piensa esa muchacha en algo que valga la pena pensarlo dos veces? ¿En un hombre, por ejemplo?

-¿Un hombre? -repitió Sue, con un tono nasal de arpa judía-. ¿Acaso un hombre vale la pena de...? Pero no, doctor... No hay tal cosa.

-Bueno -dijo el médico-. Entonces, será su debilidad. Haré todo lo que pueda la ciencia, hasta donde logren aplicarla mis esfuerzos. Pero cuando una paciente mía comienza a contar los coches de su cortejo fúnebre, le resto el cincuenta por ciento al poder curativo de los medicamentos. Si usted consigue que su amiga le pregunte cuáles son las nuevas modas de invierno en mangas de abrigo, tendrá, se lo garantizo, una probabilidad sobre cinco de sobrevivir en vez de una sobre diez.

Cuando el médico se fue, Sue entró al atelier y lloró hasta reducir a mera pulpa una servilleta. Luego penetró con aire afectado en el cuarto de Johnsy llevando su tablero de dibujo y silbando ragtime.

Su amiga estaba casi inmóvil, sin levantar la más leve onda en sus cobertores, con el rostro vuelto hacia la ventana. Sue la creyó dormida y dejó de silbar. Acomodó su tablero e inició un dibujo a pluma para ilustrar un cuento de una revista. Los pintores jóvenes deben allanarse el camino del Arte ilustrando los cuentos que los jóvenes escriben para las revistas, a fin de facilitarse el camino a la Literatura.

Mientras Sue bosquejaba unos elegantes pantalones de montar sobre la figura del protagonista del cuento, un vaquero de Idaho, oyó un leve rumor que se repitió varias veces. Se acercó rápidamente a la cabecera de la cama.

Los ojos de Johnsy estaban muy abiertos. Miraba la ventana y contaba... contaba al revés.

-Doce -dijo. Y poco después agregó-. Once -y luego-: diez... nueve... ocho... siete... -casi juntos.

Sue miró, solícita, por la ventana. ¿Qué se podía contar allí? Apenas se veía un patio desnudo y desolado y el lado sin pintar de la casa de ladrillos situada a siete metros de distancia. Una enredadera de hiedra vieja, muy vieja, nudosa, de raíces podridas, trepaba hasta la mitad de la pared. El frío soplo del otoño le había arrancado las hojas y sus escuálidas ramas se aferraban, casi peladas, a los desmoronados ladrillos.

-¿Qué sucede, querida? -preguntó Sue.

-Seis -dijo Johnsy, casi en un susurro-. Ahora están cayendo con más rapidez. Hace tres días había casi un centenar. Contarlas me hacía doler la cabeza. Pero ahora me resulta fácil. Ahí va otra. Ahora apenas quedan cinco.

-¿Cinco qué, querida? Díselo a tu Susie.

-Hojas. Sobre la enredadera de hiedra. Cuando caiga la última hoja también me iré yo. Lo sé desde hace tres días. ¿No te lo dijo el médico?

-¡Oh, nunca oí disparate semejante! -se quejó Sue, con soberbio desdén-. ¿Qué tienen que ver las hojas de una vieja enredadera con tu salud? ¡Y tú le tenías tanto cariño a esa planta, niña mala! ¡No seas tontita! Pero si el médico me dijo esta mañana que tus probabilidades de reponerte muy pronto eran -veamos, sus palabras exactas -... ¡de diez contra una! ¡Es una probabilidad casi tan sólida como la que tenemos en Nueva York cuando viajamos en tranvía o pasamos a pie junto a un edificio nuevo! Ahora, trata de tomar un poco de caldo y deja que Susie vuelva a su dibujo, para seducir al director de la revista y así comprar oporto para su niña enferma y unas costillas de cerdo para ella misma.

-No necesitas comprar más vino -dijo Johnsy, con los ojos fijos más allá de la ventana-. Ahí cae otra. No, no quiero caldo. Sólo quedan cuatro. Quiero ver cómo cae la última antes de anochecer. Entonces también yo me iré.

-Mi querida Johnsy -dijo Sue, inclinándose sobre ella-. ¿Me prometes cerrar los ojos y no mirar por la ventana hasta que yo haya concluido mi dibujo? Tengo que entregar esos trabajos mañana. Necesito luz: de lo contrario, oscurecería demasiado los tintes.

-¿No podrías dibujar en el otro cuarto? - preguntó Johnsy, con frialdad.

-Prefiero estar a tu lado -dijo Sue-. Además, no quiero que sigas mirando esas estúpidas hojas de la enredadera.

-Apenas hayas terminado, dímelo -pidió Johnsy cerrando los ojos y tendiéndose, quieta y blanca, como una estatua caída-. Porque quiero ver caer la última hoja. Estoy cansada de esperar . Estoy cansada de pensar. Quiero abandonarlo todo, e irme navegando hacia abajo, como una de esas pobres hojas fatigadas.

-Procura dormir -dijo Sue-. Debo llamar a Behrman para que me sirva de modelo a fin de dibujar al viejo minero ermitaño. Volveré inmediatamente. No intentes moverte hasta que yo vuelva.

El viejo Behrman era un pintor que vivía en el piso bajo. Tenía más de sesenta años y la barba de un Moisés de Miguel Ángel, que bajaba, enroscándose, desde su cabeza de sátiro hasta su tronco de duende. Era un fracaso como pintor. Durante cuarenta años había esgrimido el pincel, sin haberse acercado siquiera lo suficiente al arte. Siempre se disponía a pintar su obra maestra, pero no la había iniciado todavía. Durante muchos años no había pintado nada, salvo, de vez en cuando, algún mamarracho comercial o publicitario. Ganaba unos dólares sirviendo de modelo a los pintores jóvenes de la colonia que no podían pagar un modelo profesional. Bebía ginebra inmoderadamente y seguía hablando de su futura obra maestra. Por lo demás, era un viejecito feroz, que se mofaba violentamente de la suavidad ajena, y se consideraba algo así como un guardián destinado a proteger a las dos jóvenes pintoras del piso de arriba.

En su guarida mal iluminada, Behrman olía marcadamente a nebrina. En un rincón había un lienzo en blanco colocado sobre un caballete, que esperaba desde hace veinticinco años el primer trazo de su obra maestra. Sue le contó la divagación de Johnsy y le confesó sus temores de que su amiga, liviana y frágil como una hoja, se desprendiera también de la tierra cuando se debilitara el leve vínculo que la unía a la vida.

El viejo Behrman, con los ojos enrojecidos y llorando a mares, expresó con sus gritos el desprecio y la risa que le inspiraban tan estúpidas fantasías.

-¡Was! -gritó-. ¿Hay en el mundo gente que cometa la estupidez de morirse por que hojas caen de una maldita enredadera? Nunca oí semejante cosa. No, yo no serviré de modelo para ese badulaque de ermitaño. ¿Cómo permite usted que se le ocurra a ella semejante imbecilidad? ¡Pobre señorita Johnsy!

-Está muy enferma y muy débil -dijo Sue-, y la fiebre la ha vuelto morbosa y le ha llenado la cabeza de extrañas fantasías. Está bien, señor Behrman. Si no quiere servirme de modelo, no lo haga. Pero debo decirle que usted me parece un horrible viejo... ¡un viejo charlatán!

-¡Se ve que usted es sólo una mujer! -aulló Behrman-. ¿Quién dijo que no le serviré de modelo? Vamos. Iré con usted. Desde hace media hora estoy tratando de decirle que le voy a servir de modelo. ¡Gott! Este no es un lugar adecuado para que esté en su cama de enferma una persona tan buena como la señorita Johnsy. Algún día, pintaré una obra maestra y todos nos iremos de aquí. ¡Gott!, ya lo creo que nos iremos.

Johnsy dormía cuando subieron. Sue bajó la persiana y le hizo señas a Behrman para pasar a la otra habitación. Allí se asomaron a la ventana y contemplaron con temor la enredadera. Luego se miraron sin hablar. Caía una lluvia insistente y fría, mezclada con nieve. Behrman, en su vieja camisa azul, se sentó como minero ermitaño sobre una olla invertida.

Cuando Sue despertó a la mañana siguiente, después de haber dormido sólo una hora, vio que Johnsy miraba fijamente, con aire apagado y los ojos muy abiertos, la persiana verde corrida.

-¡Levántala! Quiero ver -ordenó la enferma, en voz baja.

Con lasitud, Sue obedeció.

Pero después de la violenta lluvia y de las salvajes ráfagas de viento que duraron toda esa larga noche, aún pendía, contra la pared de ladrillo, una hoja de hiedra. Era la última.

Conservaba todavía el color verde oscuro cerca del tallo, pero sus bordes dentados estaban teñidos con el amarillo de la desintegración y la putrefacción. Colgaba valerosamente de una rama a unos siete metros del suelo.

-Es la última -dijo Johnsy-. Yo estaba segura de que caería durante la noche. Oía el viento. Caerá hoy y al mismo tiempo moriré yo.

-¡Querida, querida! -dijo Sue, apoyando contra la almohada su agotado rostro-. Piensa en mí si no quieres pensar en ti misma. ¿Qué haría yo?

Pero Johnsy no respondió. Lo más solitario que hay en el mundo es un alma que se prepara a emprender ese viaje misterioso y lejano. La imaginación parecía adueñarse de ella con más vigor a medida que se aflojaban, uno por uno, los lazos que la ligaban a la amistad y a la tierra.

Transcurrió el día, y cuando empezó a anochecer ambas pudieron aún distinguir entre las sombras la solitaria hoja de hiedra adherida a su tallo, contra la pared. Luego, cuando llegó la noche, el viento norte volvió a zumbear con violencia mientras la lluvia seguía martillando las ventanas y los bajos aleros holandeses.

Al día siguiente, cuando hubo suficiente claridad, la despiadada Johnsy ordenó que levantaran la persiana. La hoja aún seguía allí. Johnsy se quedó tendida largo tiempo, mirándola. Y luego llamó a Sue, que estaba revolviendo su caldo de gallina sobre el hornillo.

-He sido una mala muchacha, Susie -dijo-. Algo ha hecho que esa última hoja se quedara allí, para probarme lo mala que fui. Es un pecado querer morir. Ahora, puedes traerme un poco de caldo y de leche, con algo de oporto y... no; tráeme antes un espejo. Luego ponme detrás unas almohadas y me sentaré y te miraré cocinar.

Una hora después, Johnsy dijo:

-Susie, confío en que algún día podré pintar la bahía de Nápoles.

Por la tarde acudió el médico y Sue encontró un pretexto para seguirlo al comedor cuando salía.

-Hay buenas probabilidades -dijo el médico, tomando en la suya la mano delgada y temblorosa de Sue-. Cuidándola bien, usted la salvará. Y ahora tengo que ver a otro enfermo en el piso bajo. Es un tal Behrman... un artista, según parece. Otro caso de neumonía. Es un hombre viejo y débil y el acceso es agudo. No hay esperanzas de salvarlo; pero hoy lo llevan al hospital para que esté más cómodo.

Al día siguiente el médico le dijo a Sue:

-Su amiga está fuera de peligro. Usted ha vencido. Alimentación y cuidados, ahora. Eso es todo.

Y esa tarde Sue se acercó a la cama donde Johnsy, muy contenta, tejía una bufanda de lana muy azul y muy inútil, y la ciñó con el brazo, rodeando hasta las almohadas.

-Tengo que decirte una cosa -dijo-. Hoy murió de neumonía en el hospital el señor Behrman. Sólo estuvo enfermo dos días. El mayordomo lo encontró en la mañana del primer día en su cuarto, impotente de dolor. Tenía los zapatos y la ropa empapados y fríos. No pudieron comprender dónde había pasado una noche tan horrible. Luego encontraron una linterna encendida aún, y una escalera que Behrman había sacado de su lugar y algunos pinceles dispersos y una paleta con una mezcla de verde y amarillo... y... Mira la ventana, querida, observa esa última hoja de hiedra que está sobre la pared ¿No es extraño que no se moviera ni agitara al soplar el viento? ¡Ah, querida! Es la obra maestra de Behrman: la pintó allí la noche en que cayó la última hoja.

G. Notas sobre el Sistema Hepburn/Hyōjun

En Japón han existido hasta el momento tres tipos diferentes de escritura: *Kanji*, *Hiragana* y *Katakana*. En la actualidad se usan cada vez más de manera interactiva, dándose una creciente integración que enriquece la lengua.

El *Kanji* utiliza ideogramas chinos que en Japón han ido evolucionando según el uso, mientras que el *Hiragana* y el *Katakana* se utilizan para la lectura a la que le aportan inflexiones y nuevas palabras funcionales. Mientras que los ideogramas del *Kanji* expresan conceptos, los elementos de *Hiragana* y *Katakana* dependen del tipo de *Kanji* que los acompaña o del tema; es decir, que un mismo elemento puede aportar diversos valores. La transcripción del *Kanji* puede hacerse directamente ya que tiene significado y fonética propios, pero para la traducción del *Hiragana* y *Katakana* se utilizan dos sistemas: El Hepburn/Hyōjun y el Kunrei. El primero fue creado por un médico de Filadelfia y luego modificado (de ahí el Hyōjun), el Kunrei fue creado por un profesor de la Universidad de Tokyo.

Hubo debates para legalizar uno de los dos sistemas y finalmente se ha aceptado de facto el Hepburn/Hyōjun en su forma simplificada que se utiliza en Japón desde 1859 y que se apoya en la fonética inglesa para la sonorización y escritura del *Hiragana* y el *Katakana*. Esta decisión facilita la oficialización de nombres de calles, señales de advertencia, guías para sistemas de transporte (como autobús, metro o tren), así como la información para turistas, las publicaciones en inglés y las publicaciones del Ministerio de Relaciones Exteriores Japonés.

H. GLOSARIO

A

Androide: Autómata o robot con figura o forma humana.

Animación Limitada: De ocho fotogramas por segundo. A una velocidad de película de veinticuatro fotogramas por segundo, significa que el *anime* japonés presenta tres veces cada fotograma, mientras que las películas occidentales ofrecen dos veces cada nueva imagen. El resultado es que las animaciones europeas y americanas dan la impresión de ser levemente más realistas en los movimientos.

Anime: Nombre con el que se conoce a la animación procedente de Japón.

Anime cómic: Cómic hecho a base de fotogramas tomados de un *anime*, retocados con bocadillos y texto.

B

Benshi: Intérpretes japoneses que narraban en presencia las películas mudas.

Bishōnen aii: *Manga* para mujeres que muestra relaciones homosexuales entre adultos.

Bunkashi Manga: Basado en obras literarias clásicas, como *La guerra y la Paz*, *Los miserables*, *El Quijote*, entre otros.

Business Manga: Trata temas de negocios, principalmente de compañías privadas y sus jefes. Entre estos se puede mencionar el dedicado al brasileño nacionalizado francés, Carlos Ghosn, por su liderazgo en la compañía Japonesa Nissan.

C

CGI: Imágenes generadas por computadora, por su sigla en inglés (*Computer generated images*).

Chambara: Género japonés de lucha con espadas. Abreviación de chanchan barabara (onomatopeya del sonido de dos espadas al chocar, chanchan, y de la carne al ser despedazada, barabara).

Chiyogami: Papel de colores semi transparente con impresiones de tramas, elaborado sólo en Japón.

Cyborg: (De las palabras inglesas *Cybernetics* y *Organism*) Se refiere a personas con implantes cibernéticos en sus cuerpos, independientemente de la cantidad o proporción. Ejmp. el personaje de Motoko Kusanagi en *Ghost in the Shell (Kokaku kidotai, 1985)*, es considerada una Cyborg, a pesar de que lo único que queda de su cuerpo humano es sólo la columna vertebral y el cerebro.

D

Daikaiju eiga: Del japonés *'dai'*: gigante; *'kaiju'*: monstruo; *'eiga'*: película; (ver Kaiju eiga).

Daimio: Nombre de los señores feudales durante el período del Shogunato de Tokugawa (1616 - 1867).

Daruma: Figura basada en la persona de *Bodhidharma*, fundador del budismo. Los muñecos *Daruma* se utilizan para solicitar favores, o cuando se inicia un proyecto. Se les pinta un ojo al inicio y cuando se les concede el deseo se les pinta el otro.

Distopía: Término comúnmente usado como antónimo de utopía, refleja una sociedad hipotética distinta a la nuestra y en cierto sentido degenerada en cuanto a ética.

Doga: Imagen en movimiento.

Doga eiga: ver *Senga eiga*.

Dōjinshi: *Manga* hecho por aficionados, usualmente parodia una serie famosa o admirada por ellos.

Doppelgänger: (Del alemán *'el doble que anda'*) Mito que postula que todo ser vivo tiene un doble de sí mismo, de apariencia idéntica, pero de carácter opuesto al de su contraparte. El encontrarse con él es un presagio de muerte.

E

Eibisu: Dios de la pesca, agricultura y comercio; es uno de los siete dioses de la suerte.

Eiga: Película.

ESP: Percepción extra sensorial, por su sigla en inglés.

F

Fuji: Fuji Televisión.

G

Gakushu Manga: ver *Kyōyō Manga*.

Giga: Imágenes juguetonas.

Geisha: Mujeres disciplinadas y talentosas que estudiaban música, danza y canto por años, antes de poder ser las proveedoras de la forma tradicional de entretenimiento japonés.

Gekiga: Imágenes dramáticas o imágenes de drama.

Gendai geki: Películas contemporáneas de cine social, reflejan y denuncian los problemas reales.

Giri: Es la obligación social entre individuos, también se traduce como deber.

H

Haiku: Forma poética japonesa de diecisiete sílabas dividida en grupos de cinco, siete y cinco sílabas. Evolucionó del *waka*.

Hentai: Perverso; designa publicaciones para adultos de material pornográfico.

Hiragana: La forma más utilizada del Kana, esta es la más cursiva de las dos formas de ideogramas, especialmente utilizada para palabras funcionales e inflexiones.

Hikikomori: Persona que padece retraimiento agudo de la sociedad.

J

Jidai geki: Películas de época, usualmente representadas en períodos que van del Heian al Tokugawa.

Jidai mono: Obras históricas representadas en el *kabuki*.

Jigai: (ver *Seppuku*) Suicidio ritual entre las mujeres. Consistía en cortarse la arteria carótida con una navaja de doble filo llamada *Kwaiken*. Previamente se amarra-

ban los tobillos para no morir con las piernas abiertas.

Josei o Josē: *Manga* dirigido al público femenino adulto.

Jōhō: *Manga* informativo. El primero fue *Japan Inc.*, que hablaba de la economía nacional.

Juego de rol: (*RPG, Role-playing game*) Los jugadores interpretan un papel determinado y mientras se juega cambian su forma de ser según el personaje que interpretan.

K

Kabuki: Forma de teatro japonés de aproximadamente cuatro siglos de antigüedad en el que se mezcla música, danza, mímica y espectaculares atuendos.

Kaiju eiga: Género de monstruos, iniciado con la película “*Godzilla*” (*Gojira*, 1954) de Ishirō Honda.

Kamikase: Viento divino, nombre dado originalmente a un tifón que supuestamente hundió la flota mongola que se disponía a invadir Japón en el siglo XIII.

Kami-shibai: (Cuenta cuentos con tarjetas ilustradas), es la forma de contar historias de forma secuencial utilizando imágenes y narración. Dio origen al “continuará” visto en programas infantiles y series de adultos en la televisión.

Kana: Escritura silábica japonesa con dos formas comunes, el *katakana* y el *hiragana*.

Kanji: (*kan* ‘Chino’ + *ji* ‘caracteres’) Escritura de caracteres chinos utilizada por los japoneses.

Katakana: Forma más angular del *Kana*, utilizada principalmente para palabras de origen extranjero, onomatopeyas o terminos técnicos o científicos.

Kibiyōshi: Tapa o cubierta amarilla.

Komikkusu: Palabra japonesa que significa cómic y se deriva del inglés.

Koinobori: Banderas en forma de carpas (pez) que se usan el 15 de mayo en la celebración del día del niño en Japón.

Kojiki: “*El libro de los Archivos de asuntos antiguos*”, es el compendio de las creencias y mitología sintoístas.

Kyoga: Imágenes locas.

Kyōyō Manga: *Manga* que se utiliza para la educación desde el nivel pre-escolar hasta el universitario. Uno de los más conocidos son los fascículos de *Doraemon*, el gato cósmico, que sirve didácticamente en la enseñanza de diversas asignaturas en la escuela primaria.

M

Macrón: (del griego *μακρός makros* “largo”) Signo diacrítico que indica que la vocal es larga, se utiliza en algunos lenguajes o sistemas de traducción fonética.

Maneki neko: Figura de gato haciendo un gesto de invitación, se le considera de buena suerte y se le puede ver en las entradas de los establecimientos comerciales japoneses.

Manga: Nombre japonés que significa cómic ó tebeo.

Mecha: Se refiere al género de robots, simplificación de la palabra *Mechanical*.

Merchandising: (*Trad. lit.*) *Comercialización*, usualmente se refiere a los subproductos que se venden en el mercado, relacionados a un producto específico.

Mono no aware (物の哀れ): “la belleza triste de las cosas”, Relaciona a la belleza con la transitoriedad de las cosas. El icono representativo es el de las flores de los cerezos, pues son frágiles y se dispersan con la mínima lluvia o brisa. Esta noción es originaria del sintoísmo.

N

NET: Nippon Education Television, sigla en inglés.

NHK: Japan Broadcasting Association, sigla en inglés.

Ninjō: Sentimientos humanos como el amor, afecto, simpatía, tristeza; de modo general, entre padres e hijos, amantes o amigos.

NTV: Nippon Television

Nyumon Manga: *Manga* introductor de la historia y cultura del *Manga* para los japoneses que nunca han tenido contacto con este tipo de lecturas, por considerarlas inferiores.

Nobori: Bandera que utilizaban los militares japoneses, creada por el general *Hatakeyama Masanaga* en 1456; en la actualidad se utiliza en los negocios, peleas de *sumō*, templos y festivales sagrados.

O

O-Bon: Festival que celebra el regreso de los espíritus ancestrales durante los meses del verano. Se acostumbra dejarles ofrendas de comida en altares y templos.

O-Higan: Se celebra el 21 de marzo (equinoccio vernal). Según la doctrina budista, Buda viene a la tierra por una semana a buscar almas extraviadas y llevarlas al nirvana. En esta época se visita a los antepasados en los cementerios.

Oni: Se traduce literalmente como demonio, pero en el folklore japonés es ogro, que puede ser protector o malo. Se le representa con cuernos y pieles de animales, sobre todo la de tigre.

Origami: Arte de doblar papel desarrollado por los Chinos y adoptado por los japoneses. Se dice que le da significado al papel mediante una forma que representa algo.

Otaku: Término utilizado recientemente (1983) en Japón para referirse a cualquier fanático obsesivo.

Ōtsu-e: Imágenes Ōtsu.

Outsourcing: Externalización, ciertas etapas de la producción como la creación de los intercalados, la colorización y la prueba de película, se hacen en otros países donde es más barato.

OVA u OAV: (*Original Video Animation*). Animación original para video, *anime* que son creados para su venta directa, y que no son transmitidos por televisión ni cine. El primer OVA es **Dallos: Orden de destruir Dallos** (*Dallos: Dallos Hakai Shirei*, 1983) del director Mamuro Oshii.

P

Pinku eiga: Género de películas eróticas o porno ligero.

Ponchie-e: Nombre de magazine humorístico japonés, este nombre es una copia del famoso "*British Punch*" de Inglaterra.

R

Romanji: (*ro-maji*) Romanización del japonés para que pueda ser leído fonéticamente con el alfabeto romano.

Rōnin: Samurái que vende sus servicios como mercenario.

S

Sabi: Una pequeña y sombría sugerencia del deterioro y paso del tiempo.

Samsara: Concepto cíclico de la vida que contiene seis estados en el Budismo.

Samurái: Individuo perteneciente a una clase inferior de la nobleza, constituida por los militares que estaban al servicio de los daimios.

Satoru (悟る): Término japonés traducible como “Conocer” o “Entender”. En el budismo se le conoce como *satori* (悟り) y significa alcanzar el estado espiritual de iluminación.

SD (Super deformed): Super deformados, la figura humana se ve completamente reducida a dos o tres cabezas de alto y las expresiones se representan mediante íconos distintivos y simplificación de los rostros. Se utiliza para satirizar a los personajes de series de *anime* o *Manga*.

Seinen: Hombre joven o persona mayor, designa los *Manga* para un público masculino adulto.

Seiji Manga: Es el *Manga* que el gobierno utiliza como propaganda política, puede ser un relato de los buenos resultados de sus decisiones o la promoción de figuras, como también de nuevas leyes.

Seppuku: Suicidio ritual en los hombres. Consistía en cortarse el vientre en forma de “L” con una espada corta llamada *wakizashi*, y una persona con espada le cortaba la cabeza si el suicida sufría mucho. Este acto redimía de la deshonra y podía ser voluntario o por mandato

Senga eiga: Película dibujada a líneas.

Shimenawa: Soga hecha de paja de arroz que se utiliza para marcar lugares sagrados o como amuleto de protección.

Shischi-go-san: Es el día en que las niñas de tres y siete años y los niños de cinco (en algunas familias también los niños de tres años) son llevados a un templo sintoísta donde un sacerdote ofrece una plegaria por ellos. Esta ceremonia celebra el crecimiento de bebés a niños saludables.

Shōjō: Chica o joven, se usa para designar los *Manga* para mujeres, en general.

Shomin geki: Película dramática de la vida cotidiana de la gente de clase media baja.

Shōgun: Rango militar hereditario, equivalente a un dictador.

Shōnen: Títulos para adolescentes masculinos.

Shūdan jisatsu: Suicidio colectivo.

Sippe: Grupo de familias que desciende de un antepasado común.

Super sentai: Grupo de Super héroes que utilizan o se transforman en mechas. Es el nombre dado a las series con personajes reales, cuya edición en Japón empezó en la década del setenta.

Suspension of disbelief: Frase acuñada por el poeta Inglés, Samuel Taylor Coleridge que explica cómo una persona deja de lado su sentido crítico y se sumerge en una obra que presencia.

T

Takarazuka: Compañía de teatro fundada en Japón en 1913, cuyos actores son exclusivamente mujeres.

Tanabata: Festival de las estrellas que se celebra en la noche del 7 de Julio y está basado en una leyenda china. Se escriben los deseos en tiras de papel de colores y se cuelgan en ramas de bambú para propiciar que se cumplan.

Tatami: Estera utilizada en Japón para dormir.

Taiko: Tambor japonés con forma de barril, tocado con palos de madera llamados *bachi*.

TBS: Tokyo Broadcasting System, sigla en inglés.

Tebeo: Revista infantil de historietas cuyo asunto se desarrolla en series de dibujos (Originario de España, creadas por la compañía TBO).

Toba-e: Imágenes Toba, creadas en el período Edo atribuidas a Toba Sōjō. Eran caricaturas de animales antropomorfos.

Torii: Estructuras con forma de puerta o arco, en la entrada de los templos sintoístas y algunas veces de los budistas, pintadas de color rojo.

Trompe l'oeil: Del Francés: Engaño de la vista, espejismo, la representación [en pintura] de un objeto con tal verosimilitud que el observador de dicho objeto piensa que es real.

Tsunami: Ola de gran tamaño que se forma por el choque de placas tectónicas en el océano.

U

Ukiyo-e: Imágenes del mundo flotante. Xilografías producidas en Japón creadas a partir del período Edo.

W

Wabi: Término estético para referirse a la belleza de la simplicidad.

Waka: Poema japonés compuesto por treinta y un sílabas.

Y

Yaoi: (*viene del japonés Yama nashi, Ochi Nashi, Imi nashi*) significa sin dirección, narrativa o significado, y se usa para designar al *Manga* para mujeres, en el que hay relaciones homosexuales pero sin ningún tipo de historia o línea narrativa.

Yakuza: También conocido como Ya-san, de origen desconocido, se refiere a la mafia Japonesa.

Yubitsume (指詰め) Ritual común entre los miembros del *Yakuza* que consiste en cortarse falanges del meñique en señal de penitencia, disculpas o castigo.

Yūgen: Belleza rica y misteriosa, en la actualidad asociado al drama *Noh*.

Yuri: *Manga* femenino donde se muestran relaciones lésbicas.

I. Índice de Ilustraciones

I. Antecedentes culturales

Fig. 1 KOYAMA Richard, Brigitte. *“One thousand years of manga.”* France. 2007.
pag. 15

Fig. 2 Imagen de la página The onizazen collection,
<http://onizazen.collectrium.com/galleries/66/>

Fig. 3 Imagen de la página Gallery of Ōtsu-e,
http://www.otsue.jp/english/main_g.html

Fig. 4 Imagen de la página Katsushika Hokusai, Ukiyo-e & Edo Period Japan,
<http://www.hokusaionline.co.uk/index.html>

Fig. 5 SCHODT, Frederick L. *“Manga!, Manga! The world of Japanese Comics”*,
Japón, 1986, pag. 37

Fig. 6 SCHODT, Frederick L. *“Manga!, Manga! The world of Japanese Comics”*,
Japón, 1986, pag. 39, 40 y 41

Fig. 7 GRAVETT, Paul. *“Manga, sixty years of japanese comics”* EE.UU., 2004, pag.
22

Fig. 8 Portada del Kodomo Manga Shimbun, <http://tinyurl.com/pny7tzt>

Fig. 9 NASH, Eric P. *“Manga Kamishibai, the art of Japanese paper theater.”* New
York. Harry N. Abrams, Inc. 2009. pag. 16 y 17

Fig. 10 Ozamu Tezuka. <http://www.worldanime.tv/?p=27453>

Fig. 11 GRAVETT, Paul. *“Manga, sixty years of japanese comics”* EE.UU., 2004,
pag. 26

Fig. 12 TEZUKA, Osamu. *“La nueva isla del tesoro”* España, 2008, pag. 8-15.

Fig. 13 POWER, Natsu Onoda. *“God of Comics, Osamu Tezuka”*, EE.UU., 2009,
pag. 41

Fig. 14 GRAVETT, Paul. *“Manga, sixty years of japanese comics”* EE.UU., 2004,
pag. 28

Fig. 15 TEZUKA, Osamu, “Astro boy”, <http://tinyurl.com/ozse5wb>

Fig. 16 Imagen del *manga Crónica de los Logros Militares del Ninja*

<http://tinyurl.com/k2fqf5h>

Fig. 17 Imágenes del *manga regreso al Mar*, escaneado de la versión de Planeta-DeAgostini Comics, 1994.

Fig. 18 Elaboración del autor.

Fig. 19 SHIMOKAWA, Hekoten. “Imokawa Mukuzo, el Portero”,

<http://tinyurl.com/kaaslud>

Fig. 20 MAZAOKA, Kenzo. “La Araña y el Tulipán”, 1943, fotograma.

Fig. 21 y 22 SEO, Mitsuyo. “El águila del mar de Momotaro”, 1942, fotograma.

Fig. 23 y 24 HAKUSAN, Kimura. “El sueño de Urashima Taro, el vago visita el paraíso”, 1925, fotograma.

Fig. 25 YABUSHITA, Taiji. “La leyenda de la serpiente blanca”, 1958, fotograma.

Fig. 26 a 27 Elaboración del autor.

Fig. 28 Portada de la adaptación del *manga Bio-Boster Armor Guyver*, de Viz Communications de 1995.

Fig. 29 Portada del DVD *Barefoot Gen* de Image Entertainment, 1999.

Fig. 30 Poster de la película *Lum: la bella durmiente*,

<http://tinyurl.com/nx7jrpv>

II. Satoshi Kon

Fig. 31 Portada de edición de “*Regreso al Mar*”, Planeta-DeAgostini Comics, 1994.

Fig. 32 Carátula del DVD de “*Roujin Z*” de Image Entertainment, 1998.

Fig. 33 Portada del *manga World Apartment Horror*, Young Magazine, 1991.

<http://tinyurl.com/kbyvpcw>

Fig. 34 Poster del anime “*El héroe legendario*”, Toei, 1992.

<http://tinyurl.com/jvw6dla>

Fig. 35 Portada de DVD “*Patlabor 2: The movie*”, Manga video, 2000.

Fig. 36 Portada de DVD “*Jojo’s bizarre adventure*”, Animation International, 1993.

<http://tinyurl.com/ldy8ssy>

Fig. 37 Portada de DVD “*Memories*”, Sony pictures entertainment, 2004.

Fig. 38 Portada del *manga Seraphim: 266,613,336 alas*, Ryu Comic Special, 2011.

Fig. 39 a 40 Fotograma del corto “*Ohayo*”, elaboración del autor.

III. Análisis de la obra de Satoshi Kon

Perfect Blue

Fig. 41 y 42 Fotograma de Perfect Blue.

Fig. 43 Elaboración del autor.

Fig. 44 a 47 Fotograma de Perfect Blue, elaboración del autor.

Fig. 48 a 49 Fotograma de Perfect Blue.

Fig. 50 a 52 Fotograma de Perfect Blue, elaboración del autor.

Fig. 53 Fotograma de Perfect Blue.

Fig. 54 a 55 Fotograma de Perfect Blue, elaboración del autor.

Fig. 56 a 59 Fotograma de Perfect Blue.

Fig. 60 a 61 Fotograma de Perfect Blue, elaboración del autor.

Fig. 62 a 65 Fotograma de Perfect Blue.

Millennium Actress

Fig. 66 a 67 Fotogramas de Millennium Actress y Trono de Sangre, elaboración del autor.

Fig. 68 a 71 Fotograma de Millennium Actress

Fig. 72 Fotograma de Millennium Actress, elaboración del autor.

Fig. 73 a 79 Fotograma de Millennium Actress.

Fig. 80 a 82 Fotograma de Millennium Actress, elaboración del autor.

Fig. 83 a 84 Elaboración del autor.

Fig. 85 Fotograma de Millennium Actress, elaboración del autor.

Fig. 86 Fotogramas de Millennium Actress y El hombre del carrito.

Fig. 87 Fotograma de Millennium Actress.

Fig. 88 Fotograma de Millennium Actress, elaboración del autor.

Fig. 89 a 92 Fotograma de Millennium Actress.

Fig. 93 a 97 Fotograma de Millennium Actress, elaboración del autor.

Tokyo Godfathers

- Fig. 98 Fotograma de Tokyo Godfathers, elaboración del autor.
- Fig. 99 a 100 Fotograma de Tokyo Godfathers.
- Fig. 101 Fotograma de Tokyo Godfathers, elaboración del autor.
- Fig. 102 Fotograma de Tokyo Godfathers.
- Fig. 103 a 104 Fotograma de Tokyo Godfathers, elaboración del autor.
- Fig. 105 a 106 Fotograma de Tokyo Godfathers.
- Fig. 107 a 130 Fotograma de Tokyo Godfathers, elaboración del autor.

Paprika

- Fig. 131 a 132 Fotograma de Paprika.
- Fig. 133 a 134 Fotograma de Paprika, elaboración del autor.
- Fig. 135 Fotograma de Paprika.
- Fig. 136 a 137 Fotograma de Paprika, elaboración del autor.
- Fig. 138 a 139 Fotograma de Paprika.
- Fig. 140 Fotograma de Paprika, elaboración del autor.
- Fig. 141 Fotograma de Paprika.
- Fig. 142 Fotograma de Paprika, elaboración del autor.
- Fig. 143 a 144 Fotograma de Paprika.
- Fig. 145 a 150 Fotograma de Paprika, elaboración del autor.
- Fig. 151 a 152 Fotograma de Paprika.
- Fig. 153 Fotograma de Paprika, elaboración del autor.
- Fig. 154 a 156 Fotograma de Paprika.
- Fig. 157 a 159 Fotograma de Paprika, elaboración del autor.
- Fig. 160 Fotograma de Paprika.
- Fig. 161 Fotograma de Paprika, elaboración del autor.
- Fig. 162 a 163 Fotograma de Paprika.
- Fig. 164 a 165 Fotograma de Paprika, elaboración del autor.

Paranoia Agent

- Fig. 166 a 177 Fotograma de Paranoia Agent, elaboración del autor.
- Fig. 178 Imagen de Maromi, <http://tinyurl.com/76q4x56>
- Fig. 179 a 180 Fotograma de Paranoia Agent.
- Fig. 181 Elaboración del autor.
- Fig. 182 Fotogramas de Paranoia Agent y Tokyo Godfathers
- Fig. 183 a 184 Elaboración del autor.
- Fig. 185 a 186 Fotograma de Paranoia Agent.
- Fig. 187 Fotograma de Paranoia Agent, elaboración del autor.
- Fig. 188 Fotograma de Paranoia Agent.
- Fig. 189 Fotograma de Paranoia Agent, elaboración del autor.
- Fig. 190 a 191 Fotograma de Paranoia Agent.
- Fig. 192 a 194 Fotograma de Paranoia Agent, elaboración del autor.
- Fig. 195 Fotograma de Paranoia Agent.
- Fig. 196 Fotograma de Paranoia Agent, elaboración del autor.
- Fig. 197 a 198 Fotograma de Paranoia Agent.
- Fig. 199 a 200 Fotograma de Paranoia Agent, elaboración del autor.
- Fig. 201 Fotograma de Paranoia Agent.
- Fig. 202 a 204 Fotograma de Paranoia Agent, elaboración del autor.
- Fig. 205 Fotograma de Paranoia Agent.
- Fig. 206 Fotograma de Paranoia Agent, elaboración del autor.
- Fig. 207 a 210 Fotograma de Paranoia Agent.
- Fig. 211 Fotograma de Paranoia Agent, elaboración del autor.
- Fig. 212 a 213 Fotograma de Paranoia Agent.
- Fig. 214 Fotograma de Paranoia Agent, elaboración del autor.
- Fig. 215 a 216 Fotograma de Paranoia Agent.
- Fig. 217 Fotograma de Paranoia Agent, elaboración del autor.
- Fig. 218 Fotograma de Paranoia Agent.
- Fig. 219 Fotograma de Paranoia Agent, elaboración del autor.
- Fig. 220 Fotograma de Paranoia Agent.
- Fig. 221 Fotograma de Paranoia Agent, elaboración del autor.

Fig. 222 a 225 Fotograma de Paranoia Agent.

Fig. 226 Fotograma de Paranoia Agent, elaboración del autor.

Fig. 227 a 230 Fotograma de Paranoia Agent.

Fig. 231 a 232 Fotograma de Paranoia Agent, elaboración del autor.

Fig. 233 a 234 Fotograma de Paranoia Agent.

Fig. 235 Fotograma de Paranoia Agent, elaboración del autor.

Fig. 236 a 237 Fotograma de Paranoia Agent.

Fig. 238 a 239 Fotograma de Paranoia Agent, elaboración del autor.

Fig. 240 a 243 Fotograma de Paranoia Agent.

Fig. 244 a 245 Fotograma de Paranoia Agent, elaboración del autor.

Fig. 246 a 248 Fotograma de Paranoia Agent.

Fig. 249 Fotograma de Paranoia Agent, elaboración del autor.

Fig. 250 a 252 Fotograma de Paranoia Agent.

Fig. 253 a 255 Fotograma de Paranoia Agent, elaboración del autor.

Fig. 256 a 257 Fotograma de Paranoia Agent.

Anexos

Fig. 258 Imágenes de carátula de DVDs, elaboración del autor.

VI. Bibliografía

Libros

AGUILAR Carlos, Aguilar Daniel y Toshiyuki Shigeta. *Cine Fantástico y de Terror Japonés (1899 - 2001)*. Donostia, San Sebastián, España. Donostia Kultura Pza. 2002.

AGUILAR Carlos y Aguilar Daniel. *Yakuza Cinema: Crisantemos y dragones*. Madrid, España. Calamar Ediciones S.L. 2005.

ARMERO, N. *Los incendios en el Japón*. Panamá, Panamá. Talleres gráficos el tiempo. 1923.

AUMONT, J., Berlaga, A., Marie, M., Vernet, M. *Estética del Cine*. Barcelona, España. Paidós comunicación. 1996.

BARRET, Gregory. *Archetypes in Japanese Film: The Sociopolitical and religious significance of the principal heroes and heroines*. Cranbury, N.J. Associated University Presses. 1989.

BENDAZZI, Giannalberto. *Cartoons, 100 años de cine de animación*. Madrid, España. Ocho y medio. 2003.

BORDWELL David y Thompson, Kristin. *Arte cinematográfico*. Toluca, Mexico. McGraw-Hill Interamericana. 2004.

BORDWELL David. *Narration in the fiction film*. Wisconsin, MA. University of Wisconsin Press. 1985.

BOUQUILLARD, Jocelyn y Marquet, Christopher. *Hokusai, first manga master*. Harry N. Abrams Inc., New York N.Y. 2007.

BURCH, Noel. *El tragaluz del infinito*. Madrid, España. Cátedra. Sexta edición. 2008.

BURCH, Noel. *To the distant observer, form and meaning in the japanese cinema*. Berkeley, CA. University of California Press. 1979.

CAMARGO, Juana. *Género e Investigación social*. Modulo 2. Curso de Formación en Género. IMUP/UNICEF. Panamá. Editora Sibauste. 1999.

- CLEMENTS, Jonathan y McCarthy, Helen. *The anime encyclopedia: A guide to Japanese animation since 1917 [Revised & Expanded edition]*. Berkeley. CA. Stone Bridge Press. 2006.
- COCORO BOOKS. *Japan's Movie House masterpieces: Anime Poster art*. Tokyo, Japan. DH Publishing inc. 2003.
- CRAIG, Timothy J. *Japan Pop: Inside the world of Japanese Popular culture*. Armonk, N.Y. M.E. Sharpe. 2000.
- DAIKI, Kusuya. *Kanji Starter 1*. Berkeley, California. Stone Bridge Press. 2001.
- DAIKI, Kusuya. *Kanji Starter 2*. Berkeley, California. Stone Bridge Press. 2004.
- DE BARY, Theodore, Tsunoda Ryusaku y Keene Donald. *Sources of Japanese tradition*. Séptima edición. Columbia University Press. New York, N.Y. 1971.
- DORFAM, Ariel y Mattelart, Armand. *Para leer al pato Donald*. Vigésimo octava edición. Mexico, D.F. Siglo XXI Editores, S.A. 1979.
- DUNIS, Fabrice y Krecina, Florence. *Guide du Manga, France: Des origines à 2004*. Strasbourg, France. Editions du Camphrier. 2004.
- EISNER Will. *El Cómic y el arte secuencial*. Tercera Edición. Madrid, España. Norma Editorial. 2002.
- ELIOT, Charles. *Japanese Buddhism*. Berkeley, CA. University of California Press. 2009.
- FERNÁNDEZ TUBAU, Valentin. *El Cine en Definiciones*. Barcelona, España. Íxia Libres 1994.
- FOSTER, Michael Dylan. *Pandemonium and parade*. Berkeley, CA. University of California Press. 2008.
- GAUDREAULT, Andre y Jost, Françoise. *El relato cinematográfico*. Barcelona, España. Paidós Comunicación. 1995.
- GERVILLA, Amalia y Villegas, Ma. Margarita. *Paradigma*. Volumen XXIII, No1. Venezuela. Universidad Pedagógica experimental Libertador. Instituto Pedagógico Maracay. 2001.

GRAVETT, Paul. *Manga: sixty years of Japanese comics*. New York, N.Y. Harper Design. 2004.

GRESH, Lois H. y Weinberg, Robert. *The science of Anime*. N.Y., New York. Thunders Mouth Press. 2005

GROENSTEEN, Thierry. *L'univers des mangas: une introduction a la band dessinée Japonaise*. Bologne. Casterman écritures. 1991.

HADLAND Davis, F. *Myths and Legends of Japan*. New York. Dover Publications Inc. 1992.

HALL CHAMBERLAIN, Basil. *The Kojiki, record of ancient matters*. North Cladredon, Vermont. Tuttle Publishing. 1981.

HANE, Mikiso. *Breve historia de Japón*. Madrid, España. Alianza editorial. 2006.

HEARN, Lafcadio. *In ghostly Japan*. North Claredon, Vermont. Tuttle Publishing. 1971.

JAMES, Edwin Oliver. *Historia de las religiones*. Traducción de María Luisa balseiro. Madrid, España. Alianza Editorial. 1984.

JAPAN FOUNDATION. *The dolls of Japan*. Tokyo, Japón. [S.L.] The Japan foundation. 2000.

JIMÉNEZ PULIDO, Jesús. *El Cine como Medio Educativo*. Madrid, España. Didáctica Hermes. 1999.

JUNICHIRŌ, Tanizaki. *El Elogio de la Sombra*. Quinceava edición. Madrid. Ediciones Siruela. 2003.

KATZ, Steven D. *Plano a plano: de la idea a la pantalla*. Segunda edición. Madrid, España. Plot Ediciones. 2002.

KITAGAWA, Joseph M. *Religion in Japanese History*. New York, N.Y. Columbia University Press. 1966.

KINSELLA, Sharon. *Adult Manga: Culture & Power in Contemporary Japanese Society*. Honolulu, Hawaii. University of Hawaii Press. 2000.

KODANSHA YOUNG MAGAZINE *Analysis of Ghost in the Shell*. Japan. Kodansha Young Magazine. 1995.

KONDO, Agustín Y. *Japón, Evolución Histórica de un pueblo (hasta 1650)* Gipúzcoa. Editorial Nerea, S.A. 1999.

KOYAMA Richard, Brigitte. *One thousand years of manga*. Paris, France. Flammarion. 2007.

LAGUNA NAVAS, Carlos Eduardo. *El Buda del sutra del loto*. Panamá, Panamá. Imprenta Universitaria. 2001.

LAMARRE, Thomas. *The anime machine: A media theory of animation*. Minneapolis, MN. University of Minnesota Press. 2009.

LEDOUX, Trish y Ranney, Doug. *The Complete anime guide: Japanese animation Film directory and Resource guide*. Issaquah, Washington. Tiger Mountain Press. 1997.

LENT, John A. *Animation in Asia and the Pacific*. Indianapolis, IN. Indiana university Press. 2001.

LEVI, Antonia. *Samurai from Outer Space: Understanding Japanese Animation*. Chicago, IL. Open Court. 1996.

LIPOVETSKY, Gilles y Serroy, Jean. *La cultura-mundo: respuesta a una sociedad desorientada*. Barcelona, España. Anagrama. 2010

LÓPEZ SOCASAU, Federico. *Diccionario Básico del Cómic*. Fuenlabrada, Madrid. Acento Editorial. 1998.

MINORI LTD. *Macross Perfect Memory*. Japan. Minori ltd. 1983.

MITFORD, A.B. *Tales of Old Japan*. Mineola, New York. Dover Publications Inc. 2005.

MacWILLIAMS, Mark M. *Japanese visual culture*. Armonk, N.Y. M.E. Sharpe. 2008.

McCARTHY, Helen. *The art of Osamu Tezuka*. New York. NY. Abrans ComicArts. 2009

McDONALD, Keiko I. *Reading Japanese Film, Cinema in context*. Honolulu, Hawaii. University of Hawaii Press. 2006.

McCLOUD, Scott. *Understanding comics, the invisible art*. New York, N.Y. Harper Perennial. 1994.

MOSCARDÓ GUILLÉN, José. *El Cine de Animación, en más de 100 largometrajes*. Madrid, España. Alianza Editorial, 1997.

MURAKAMI, Takashi. *Superflat*. Tokyo, Japan. Madra publishing. 2000.

NAPIER, Susan J. *Anime from Akira to Princess Mononoke*. New York, N.Y. Palgrave. 2000.

NAPIER, Susan J. *From impressionism to Anime*. New York, N.Y. Palgrave Macmillan. 2007.

NASH, Eric P. *Manga Kamishibai, the art of Japanese paper theater*. New York, N.Y. Harry N. Abrams, Inc. 2009.

NORNES, Abe Mark. *Japanese documentary film: The meiji era through Hiroshima*. Minneapolis, MN. University of Minnesota Press. 2003.

NORNES, Abe Mark y Fukushima, Yukio. *The Japan/American Film wars: WWII Propaganda and it's cultural contexts*. Chur, Switzerland. Hardwood Academic Publishers. 1994.

NOVIELLI, Maria Roberta. *Storia del cinema giapponese*. Roma. Ed. Marsilio. 2001.

NYGREN, Scott. *Time Frames, Japanese cinema and the unfolding of history*. Minneapolis, MN. University of Minnesota Press. 2007.

OKAMOTO, Kido. *Fantomes et samurais: hanshichi mene l'enquete a Edo*. Traducción de Karine Chesneau. Marseille, France. Editions Philippe Picquier. 2004.

OSMOND, Andrew. *Satoshi Kon, the illusionist*. Berkeley, California. Stone Bridge Press. 2009.

PAPALINI, Vanina A., *Anime: mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*. Bs. As. Argentina. La Cruja Ediciones. 2006.

PATTEN, Fred. *Watching Anime, Reading Manga, 25 years of Essays and reviews*. Berkeley, CA. Stone Bridge Press. 2004.

PELLITTERI, Marco. *The dragon and the dazzle: models, strategies and identities of japanese imagination, A European perspective*. Latina, Italia. Editorial Tunué, S.r.L. 2010.

PÉREZ, Gloria. *Investigación Cualitativa. Retos e Interrogantes*. Madrid, España. Editorial la Muralla S.A. 1994.

PINA, Francisco. *EL cine japonés*. Mexico, D.F. Universidad Nacional Autonoma. 1965.

POITRAS, Gilles. *Anime Essentials: Every thing a fan needs to know*. Berkeley, CA. Stone Bridge Press. 2002.

POITRAS, Gilles. *The anime Companion: What's Japanese in Japanese animation?*. Berkeley, CA. Stone Bridge Press. 2003.

POITRAS, Gilles. *The anime Companion 2: More... What's Japanese in Japanese animation?*. Berkeley, CA. Stone Bridge Press. 2005.

POPP, V. *Morphology of the folk tale*. Austin, Texas. University of Texas Press. 1968.

POWER, Natsu Onoda. *God of Comics, Osamu Tezuka*. Mississippi, MI. University Press of Mississippi. 2009.

PROTOCOLTURE ADDICTS. *Anime, A guide to Japanese Animation (1958-1988)*. Quebec, Canada. Protocolture Enr. 2000.

RANCIÈRE, Jaques. *La fábula cinematográfica. Reflexiones sobre la ficción en el cine*. Barcelona, España. Paidós Comunicación. 2005.

RICHIE, Donald. *A tractate on Japanese Aesthetics*. Berkeley, CA. Stone Bridge Press. 2007.

RICHIE, Donald. *Cien años de Cine Japonés*. Madrid, España. Ediciones Jaguar. 2004.

RIERA, Jorge. *Videoguia Manga*. Valencia, España. Midons Editorial, 1996.

RODRÍGUEZ DE LEÓN, Rolando José. *El cine de animación en Japón (1917 - 1967)*. Ciudad de Panamá, Panamá. Editora Libertaria. 2006.

RODRÍGUEZ DE LEÓN, Rolando José. *26 años de anime en Panamá*. Ciudad de Panamá, Panamá. Editora Libertaria. 2012.

ROIZBLATT S., Arturo. *Terapia familiar y de pareja*. Santiago, Chile. Editorial Mediterraneo. 2007.

RUH, Brian. *Stray Dog of Anime, The Films of Mamuro Oshii*. Hampsshire, England. Palgrave Macmillan. 2004.

SADOUL, Georges. *Historia del Cine Mundial, desde los Orígenes*. 16a Edición, Madrid, España. Siglo XXI Editores. 1998.

SALA, Angel. *Satoshi Kon: Sueños e imágenes sobre un Japón probable*. Pamplona, España. Artyco. 2005.

SANTOVENIA, Rodolfo. *Diccionario de Cine, términos artísticos y técnicos*. La Habana, Cuba. Editorial Arte y Literatura. 2008.

SATO, Gen. *How to draw manga: Super deformed characters vol. 1*. Tokyo, Japón. Graphic Sha publishing Co. 2004.

SATO, Tadao. *Le cinema japonais: une introduction*. Paris, Francia. Centre Georges Pompidou. 1997.

SCHODT, Frederik L. *Manga! Manga! The world of Japanese Comics*. Tokyo, Japón. Kodansha International Ltd. 1986.

STANDISH, Isolde. *A new history of Japanese cinema, a century of narrative film*. New York, N.Y. Continuum International Publishing Group. 2005.

SUZUKI, Daisetz T. *Budismo Zen*. BB.AA., Argentina. Editorial troquel. 1993.

SUZUKI, Daisetz T. *El Zen y la cultura Japonesa*. Barcelona, España. Paidos orientalia. 1996.

TATSUMI, Takayuki. *Full Metal Apache*. Durham, England. Duke University Press. 2006.

TESSIER, Max. *El cine japonés*. Madrid, España. Acento editorial. 1999.

TEZUKA PRODUCTIONS. *Osamu Tezuka Biographie 1928-1945*. Bologne, France Casterman écritures. 2004.

TEZUKA PRODUCTIONS. *Osamu Tezuka Biographie 1946-1959*. Bologne, France Casterman écritures. 2005.

TEZUKA PRODUCTIONS. *Osamu Tezuka Biographie 1960-1974*. Bologne, France Casterman écritures. 2005.

TEZUKA PRODUCTIONS. *Osamu Tezuka Biographie 1975-1989*. Bologne, France Casterman écritures. 2006.

THORNE, Roland. *Samurai films*. Harpenden, United Kingdom. Kamera books. 2008.

TOSI, Virgilio. *El lenguaje de las imágenes en movimiento*. Mexico, D.F. Editorial Grijalbo. 1993.

Revistas y Folletos

AA.VV. "Animación Japonesa" *Cinemateca, Museo de Bellas Artes de Bilbao*. Septiembre 2004.

BERGEN, Andrez. "Satoshi Kon, Millennium Man" *núm. 217, Impact Magazine*, enero 2010.

CABINET OFFICE. "Donald Keene" *Highlighting Japan*, Enero 2009. *vol. 2, núm. 9*,

CABINET OFFICE. "Japan's pop culture broadens it's international reach" *Highlighting Japan*, Septiembre 2009. *vol. 3, núm. 5*

CABINET OFFICE. "The allure of Japan's pop culture" *vol. 3, núm. 7 Highlighting Japan*. Noviembre 2009.

THE JAPAN FOUNDATION. "The dolls of Japan. Shapes of prayer, Embodiments of love" *Edited and published by The Japan foundation*. 1988.

FOLLETO. "BAFF 6^{to} Festival de Cine Asiático de Barcelona". *100.000 retinas*, mayo 2004

KOSEI, Ono “Shōjo Manga, Cómic de Chicas” *Look Japan*, septiembre 2002. vol. 13, núm. 150.

MARUBENI MAGAZINE, “Have you been watching TV lately?: A look at the past, present and future of TV in Japan” *Shosha Quarterly*, abril 2002. vol. 71, núm. 281.

McNICOL, Tony. Manga and Supermanga. *The Japan Journal*, marzo 2009. vol. 5, núm. 11.

McNICOL, Tony. Our Neighbor Miyazaki. *The Japan Journal*, abril 2009. vol. 5, núm. 12.

NIPPON. “Japón, Centro Neurálgico Mundial de los Manga” *Heibonsha Ltd.* Marzo 2010. núm. 4, p. 4-25

NIPPON CONECTION. “Japanisches Filmfestival” *Deutsches Filmmuseum*. Abril 2004.

Revistas Académicas

Film Quarterly: Currents in Japanese Cinema: Essay by Tadao Sato. 1983. EE.UU. vol. 36, No.4 pp. 35-36 ISSN 1533-8630

Journals of Japanese Studies: Modern Japanese Fiction: “Accommodated truth”. 1976. EE.UU. vol. 2, No.2 pp. 249-266 ISSN 0095-6848

Journals of Japanese Studies: Chikamatsu Shuko: An inquiry into narrative modes in modern Japanese fiction. 1988. EE.UU. vol. 14, No.1 pp. 59-76 ISSN 0095-6848

Journals of Japanese Studies: Rendering words, Traversing Cultures: On the art and politics of translating modern Japanese fiction. 1992. EE.UU. vol. 18, No.1 pp. 1-74 ISSN 0095-6848

Journals of Japanese Studies: Panic Sites: The Japanese Imagination of Disaster From Godzilla to Akira. 1993. EE.UU. vol. 19, No.2 pp. 327-351 ISSN 0095-6848

Journals of Japanese Studies: Tanizaki Junichiro: The Art of Subversion and the Subversion of Art. 1995. EE.UU. vol. 21, No.2 pp. 365-404 ISSN 0095-6848

Mechademia Journal: Emerging worlds of anime and manga. 2006. EE.UU, vol. 1, ISSN 1934-2489

Mechademia Journal: Networks of Desire. 2007. EE.UU, vol. 2, ISSN 1934-2489

Mechademia Journal: Limits of the human. 2008. EE.UU, vol. 3, ISSN 1934-2489

Mechademia Journal: War/Time. 2009. EE.UU, vol. 4, ISSN 1934-2489

Mechademia Journal: Fanthropologies. 2010. EE.UU, vol. 5, ISSN 1934-2489

Secuencias, revista de historia del cine. 2007. España, vol. 25, ISSN 1134-6795

Audiovisuales

ARONOFSKY, Darren. 2000. *Requiem for a dream*. [DVD]. Escrita por Hubert Selby Jr. y Darren Aronofsky; producida por Ann Ruark, Beau Flynn, Ben Barenholtz, Eric Watson y Jonah Smith. EE.UU.: Artisan. DVD, 102 minutos.

BEKMAMBETOV, Timur. 2006. *Dnevnoy dozor*. [DVD]. Escrita por Timur Bekmambetov, Segey Lukyanenko, Aleksandr Talal y Vladimir Vasiliev; producida por Natela Abuldze. Rusia: 20th Century Fox. DVD, 132 minutos.

CRONENBERG, David. 1999. *eXistenZ*. [DVD]. Escrita por David Cronenberg; producida por David Cronenberg. Canada y Reino Unido: Dimension Films. DVD, 97 minutos.

FORD, John. 1948. *Three Godfathers*. [DVD]. Escrita por Laurence Stallings y Frank S. Nugent; producida por Merian C. Cooper y John Ford. EE.UU.: Warner home video. DVD, 106 minutos.

FUJIMOTO, Yoshitaka. 1998. *Bannō Bunka Neko Musume*. [DVD]. Escrita por Hiroshi Yamaguchi; producida por Ashi Productions. EE.UU.: ADV Films. 14 episodios de 25 minutos.

HIGASHI, Yōichi. 2003. *Watashi no gurampa*. [DVD]. Escrita por Yasutaka Tsutsui y Yōichi Higashi; producida por Tōru Ishii. Japón.: Toei Inc. 16mm, 113 minutos.

HITCHCOCK, Alfred. 1951. *Strangers on a train*. [DVD]. Escrita por Raymond Chandler y Csensi Ormonde; producida por Alfred Hitchcock. EE.UU.: Warner Home Video. DVD, 101 minutos.

INAGAKI, Hiroshi. 1958. *Muhamatsu no issho*. [DVD]. Escrita por Hiroshi Inagaki y Mansaku Itami; producida por Tomoyuki Tanaka. Barcelona: Filmax Home Video. DVD, 103 minutos.

KAUFMAN, Philip. 1993. *Rising Sun*. [DVD]. Escrita por Michael Chrichton y Philip Kaufman; producida por Sean Connery y Peter Kaufman. EE.UU.: 20th Century Fox. DVD, 129 minutos.

KITAKUBO, Hiroyuki. 1991. *Rōjin Z*. [DVD]. Escrita por Katsuhiro Ōtomo; producida por Laurence Guinness. EE.UU.: Central Park Media. DVD, 80 minutos.

KON, Satoshi. 1998. *Perfect Blue*. [DVD]. Escrita por Sadayuki Murai y Yoshikazu Takeuchi; producida por Kōshirō Kanda. EE.UU.: Manga entertainment. DVD, 81 minutos.

KON, Satoshi. 2001. *Sennen joyū*. [DVD]. Escrita por Satoshi Kon y Sadayuki Murai; producida por Taro Maki. EE.UU.: Dreamworks Home entertainment. DVD, 87 minutos.

KON, Satoshi. 2003. *Tokyo Godfathers*. [DVD]. Escrita por Satoshi Kon y Keiko Nobumoto; producida por Shinichi Kobayashi. Japón.: Columbia tristar home entertainment. DVD, 92 minutos.

KON, Satoshi. 2004. *Mōsō dairinin*. [DVD]. Escrita por Satoshi Kon, Seishi Minakami y Tomomi Yoshino; producida por Mitsuru Uda y Shinsaku Tanaka. Japón.: Geneon. DVD, 316 minutos.

KON, Satoshi. 2006. *Papurika*. [DVD]. Escrita por Yasutaka Tsutsui, Seishi Minakami y Satoshi Kon; producida por Jungo Maruta y Masao Takiyama. Japón: Sony pictures entertainment. DVD, 90 minutos.

KUBRICK, Stanley. 1968. *2001 A space odyssey*. [DVD]. Escrita por Arthur C. Clarke y Stanley Kubrick; producida por Stanley Kubrick. EE.UU.: Warner Home Video. DVD, 161 minutos.

KUROSAWA, Akira. 1957. *Kumonosu jō*. [DVD]. Escrita por Shinōbū Hashimoto, Ryuzo Kikushima, Akira Kurosawa y Hideo Oguni; producida por Akira Kurosawa y Sōjirō Motoki. Madrid: Filmax home video. DVD, 205 minutos.

LYNCH, David. 1997. *Lost highway*. [DVD]. Escrita por David Lynch y Barry Gifford; producida por Deepak Nayar, Tom Stenberg y Mary Sweeney. EE.UU.: Universal Studios. DVD, 134 minutos.

MORI, Takeshi. 1991. *Otaku no video*. [DVD]. Escrita por Toshio Okada; producida por Kazuhiko Inomata y Yoshimi Kanda. EE.UU.: Animeigo. DVD, 100 minutos.

OSHII, Mamoru. 1992. *Talking Head*. [DVD]. Escrita por Mamoru Oshii; producida por Hiroki Miyagawa y Shin Unozawa. EE.UU.: Bandai entertainment. DVD, 105 minutos.

ŌSHIMA, Nagisa. 1967. *Ninja bugei-chō*. [Descarga de Internet]. Escrita por Nagisa Ōshima y Mamoru Sakai; producida por Ōshima productions. Japón: Ōshima productions. Desvarga, 185 minutos.

ŌTOMO, Katsuhiro. 1995. *Memoriizu*. [DVD]. Escrita por Katsuhiro Ōtomo y Satoshi Kon; producida por Katsuhiro Ōtomo y Shigeru Watanabe. EE.UU.: Buenavista Home entertainment. DVD, 113 minutos.

RESNAIS, Alain. 2001. *l'année dernière à marienbad*. [DVD]. Escrita por Alain Robbe-Grillet; producida por Anatole Dauman, Pierre Courau, Raymond Froment y Robert Dorfmann. Francia: Fox Lorber. DVD, 94 minutos.

ROY HILL, George. 2001. *Slaughtherhouse-5*. [DVD]. Escrita por Kurt Vonnegut Jr. y Stephen Geller; producida por Jennings Lang y Paul Monash. EE.UU.: Universal Studios home video. DVD, 104 minutos.

SARGENT, Joseph. 2004. *Colossus: The Forbin project*. [DVD]. Escrita por James Bridges y D.F. Jones; producida por Stanley Chase. EE.UU.: Universal Studios home video. DVD, 101 minutos.

TAKAHATA, Isao. 1991. *Omohide poro poro*. [DVD]. Escrita por Isao Takahata; producida por Hayao Miyazaki. Japón: Optimun Asia. DVD, 118 minutos.

TSUKAMOTO, Shinya. 1989. *Tetsuo*. [DVD]. Escrita por Shinya Tsukamoto; producida por Shinya Tsukamoto. EE.UU.: Tartan Video. DVD, 67 minutos.

ARIOS DIRECTORES. 1993. *Manga Nippon Otoi*. [VHS]. Producida por Japan Victor Company. Japón: Japan Victor Company. VHS, 46 minutos.

ARIOS DIRECTORES. 1993. *Manga Nippon Mukashi Banashi*. [VHS]. Producida por Japan Victor Company. Japón: Japan Victor Company. VHS, 37 minutos.

VARIOS DIRECTORES. 1993. *Dobutsumura no Daisodo*. [VHS]. Producida por Japan Victor Company. Japón: Japan Victor Company. VHS, 38 minutos.

VARIOS DIRECTORES. 2006. *Japanese Anime Classic Collection*. [DVD]. Producida por Digital Meme. EE.UU.: Digital Meme. 4 DVD.

VARIOS DIRECTORES. 2009. *Roots of japanese anime (until the end of WWII)*. [DVD]. Producida por Zakka Films. EE.UU.: Zakka Films. DVD, 92 minutos.

VISCONTI, Luchino. 1963. *Il Gattopardo*. [DVD]. Escrita por Giuseppe Tomasi di Lampedusa y Suso Cecchi d'Amico; producida por Goffredo Lombardo. EE.UU.: Criterion. DVD, 187 minutos.

WYLER, William. 1965. *The Collector*. [DVD]. Escrita por John Kohn y Stanley Mann; producida por Jud Kinberg y John Kohn. EE.UU.: Columbia Pictures. DVD, 119 minutos.

WYLER, William. 1953. *Roman Holiday*. [DVD]. Escrita por Ian McLelland Hunter y John Dighton; producida por William Wyler y Robert Wyler. EE.UU.: Paramount Centennial Collection. DVD, 118 minutos.

YOUNG, Terence. 1963. *From Russia with love*. [DVD]. Escrita por Tichard Maibaum y Johanna Hardwood; producida por Albert R. Broccoli y Harry Saltzman. EE.UU.: MGM Video. DVD, 115 minutos.

Artículos en publicaciones electrónicas

ARCHIVOS NACIONALES. Works of the publisher shogun. [en línea] *The Japan Journal*, agosto 2009, vol. 6, núm. 6. http://www.japanjournal.jp/ttje/show_toc.php?INDyear=09&INDmon=10 [Consulta: 3 diciembre 2010]

KOMATSU, Kazuhiko. Creatures from the mind lagoon. [en línea] *The Japan Journal*, agosto 2009, vol. 6, núm. 4. http://www.japanjournal.jp/ttje/show_toc.php?INDyear=09&INDmon=08 [Consulta: 9 mayo 2010]

Artículos en Internet

ANIME NEWS NETWORK. "5th Media Arts Festival Awards Announced" [en línea]. Diciembre 2001. <http://www.animenewsnetwork.com/news/2001-12-17/5th-media-arts-festival-awards-announced> [Consulta: 6 abril 2013]

A.O., Scott, Jasper. "Three Down-and-Outs Rescue a Foundling From the Trash. Anyone Have a Pacifier?" [en línea]. New York Times. Enero 2004. <http://movies.nytimes.com/movie/review?res=9C00E5D81130F935A25752C0A9629C8B63&scp=1&sq=rokyo%20godfathers&st=cse> [Consulta: 12 de febrero 2006]

A.O., Scott, Jasper. "To the Samurai and Godzilla, With Love" [en línea]. New York Times. Septiembre 2003. http://movies.nytimes.com/movie/review?_r=1&res=9A07EED6133BF931A2575AC0A9659C8B63&partner=Rotten%20Tomatoes [Consulta: 11 de febrero 2006]

AGUIRRE ROMERO, Joaquin Ma. "Intertextualidad: algunas aclaraciones" [en línea]. literaturas.com. Septiembre 2001. <http://www.literaturas.com/16colaboraciones2001jmaguirre.htm> [Consulta: 18 de abril 2010]

ANIME NEWS NETWORK. "MKH launches ani-kuri 15" [en línea]. animenewsnetwork.com. Mayo 2007. <http://www.animenewsnetwork.com/news/2007-05-01/nhk-ani-kuri-15> [Consulta: 23 de Agosto 2008]

ASAKURA, Takuya. "Society still treating homeless as pariahs" [en línea]. japantimes.co.jp. Julio 2002. <http://search.japantimes.co.jp/cgi-bin/nn20020713b6.html> [Consulta: 5 de febrero 2009]

BITEL, Anthony. "Paranoia Agent: The Complete Series Box Set Movie Review" [en línea]. Eye for Film. <http://www.eyeforfilm.co.uk/reviews.php?id=5234> [Consulta: 30 de noviembre 2006]

BORDERS, Meredith "Is BLACK SWAN The PERFECT BLUE Remake We've Been Waiting For?" [en línea]. Badassdigest.com <http://badassdigest.com/2010/12/14/borders-line-is-black-swan-the-perfect-blue-remake-weve-been-waiting-for/> [Consulta: 18 de enero, 2012]

BOUZARD, Brendon, UHLICH, Keith y LICHMAN John. " 'He's the Internet:' A conversation with Satoshi Kon" [en línea]. Slant Magazine. Junio 2008 <http://www.slantmagazine.com/house/2008/06/hes-the-internet-a-conversation-on-satoshi-kon/> [Consulta: 29 de Septiembre 2008]

BRITISH ORIGAMI SOCIETY. "The sacred cranes" [en línea]. britishorigami.info. http://www.britishorigami.info/academic/lister/sacred_cranes.php [Consulta: 21 de marzo 2009]

EBREY, Patricia. "Chinese Civilization : A Sourcebook"[en línea]. Chinese Cultural Studies. 1993. <http://acc6.its.brooklyn.cuny.edu/~phalsall/texts/chuangtz.html> [Consulta 10 de marzo 2010]

EISNER, Ken. "Tokyo Godfathers"[en línea]. Variety. Diciembre 2003. <http://www.variety.com/review/VE1117922592.html?categoryid=31&cs=1> [Consulta 12 de febrero 2006]

CINE OUTSIDER. "Paranoia Agent"[en línea]. dvdoutsider.co.uk. Octubre 2006. http://www.cineoutsider.com/reviews/dvd/p/paranoia_agent.html [Consulta: 6 de abril 2013]

EL ÚLTIMO POCKY. "Último escrito de Satoshi Kon" [en línea]. ultimopocky.com. Agosto 2010. <http://elultimopocky.wordpress.com/2010/08/31/ultimo-escrito-de-satoshi-kon/> [Consulta: 6 de abril 2013]

FRONCZAK, Tom. "Monday Movie Trivia: Aronofsky bought Perfect Blue rights". [en línea]. Flixlist.com. <http://www.flixist.com/monday-movie-trivia-aronofsky-bought-perfect-blue-rights-205425.phtml> [Consulta: 18 de enero, 2012]

GARGER, Ilya. "True Grit" [en línea]. Time.com. Noviembre 2003. <http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,549074,00.html> [Consulta: 30 marzo 2005]

GILLESPIE, Jhon Paul. "Mono no aware: The essence of Japan" [en línea]. Ezine articles. Enero 2007. <http://ezinearticles.com/?Mono-No-Aware:-The-Essence-of-Japan&id=435418> [Consulta: 23 Octubre 2010]

GOSGLIN, John. "Anime in Europe" [en línea]. Animation World Network. 1996. <http://www.awn.com/mag/issue1.5/articles/goslingeuro1.5.html> [Consulta: 14 enero 2007]

GOSGLIN, John. "The Hidden World Of Anime" [en línea]. Animation World Network. 1996. <http://www.awn.com/mag/issue1.5/articles/goslingcult1.5.html> [Consulta: 14 enero 2007]

GRAHAM, Bob. "Japanese film scrutinizes pop culture"[en línea]. San Francisco Chronicle. Octubre 1999. <http://www.sfgate.com/cgi-bin/article.cgi?f=/c/a/1999/10/15/DD83110.DTL> [Consulta: 7 de febrero 2006]

GRAN ENCICLOPEDIA RIALP. “Sintoísmo”[en línea]. Canalsocial.net. Octubre 1991. <http://www.canalsocial.net/GER/ficha GER.asp?id=11673&cat=religionnocris tiana> [Consulta: 21 de marzo 2009]

HANAMOTO, Ben. “Entertainment Re-oriented: Atomic Pop Pt. II: Hello Kitty and the Rape of Nanking”[en línea]. Sitting on an atomic bomb. Agosto 2010. <http://sittingonanatomicbomb.com/2010/08/27/the-true-brilliance-of-paranoia-agent-and-why-its-all-about-the-bomb/> [Consulta: 27 de Octubre 2010]

HENDRIX, Grady. “Satoshi Kon’s theory of animation”[en línea]. The Sun. Junio 2008. <http://www.nysun.com/arts/satoshi-kons-theory-of-animation/80784/> [Consulta: 30 de Octubre 2008]

HOWELL, Peter. “Paprika: Dreaming in colour”[en línea]. Toronto Star. Junio 2007. <http://www.thestar.com/entertainment/article/225621> [Consulta: 22 de abril 2008]

IZAWA, Eri. “Ethnic and Racial Stereotypes in Manga” [en línea]. Rei’s Anime and Manga page. Marzo 2000. <http://www.mit.edu/people/rei/manga-ethnic.html> [Consulta: 18 abril 2008]

IZAWA, Eri. “Gender and Gender Relations in Manga and Anime” [en línea]. Rei’s Anime and Manga page. 1997. <http://www.mit.edu/people/rei/manga-gender.html> [Consulta: 18 abril 2008]

IZAWA, Eri. “Hiroaki Inoue on Computers and Japanese Animation”[en línea]. Rei’s Anime and Manga page. Mayo 2003. <http://www.mit.edu/people/rei/manga-inoue.html> [Consulta: 18 abril 2008]

IZAWA, Eri. “Of Comics, War and the Human spirit” [en línea]. Rei’s Anime and Manga page. Mayo 2002. <http://www.mit.edu/people/rei/manga-BostonGlobeoped> [Consulta: 18 abril 2008]

IZAWA, Eri. “The New Stereotypes of Anime and Manga “ [en línea]. EX The online World of Anime and Manga. 1998. http://www.ex.org/2.8/45-essay_stereotypes.html [Consulta: 6 enero 2007]

IZAWA, Eri. “The Philosophical High Road in Manga: Examples “[en línea]. Rei’s Anime and Manga page. 2000. <http://www.mit.edu/people/rei/manga-philosophy.html> [Consulta: 18 abril 2008]

IZAWA, Eri. "The Romantic, Passionate Japanese in Anime: A Look at the Hidden Japanese Soul" [en línea]. Rei's Anime and Manga page. Marzo 1997. <http://www.mit.edu/people/rei/manga-romanticism.html> [Consulta: 18 abril 2008]

JAPAN LIFE AND RELIGION. "Japanese Buddhist holidays" [en línea]. japanlifeandreligion.com. Octubre 2008. <http://japanlifeandreligion.com/2008/10/19/japanese-buddhist-holidays/> [Consulta: 14 de febrero 2009]

KALLNER, Oskar. "Shinto in anime" [en línea]. kallner.com. Mayo 2005. <http://www.theologyweb.com/campus/showthread.php?67690-Shinto-in-Anime-by-Oskar-Kallner> [Consulta: 6 abril 2013]

KINSELLA, Sharon. "Japanization of European Youth" [en línea]. Kinsellaresearch.com. 1997. <http://web.archive.org/web/20010406030056/http://www.kinsellaresearch.com/Japanization.html> [Consulta: 8 abril 2013]

KINSELLA, Sharon. "Universal Orientalism for future global citizens?" [en línea]. Kinsellaresearch.com. 2000. <http://web.archive.org/web/20020204085735/http://www.kinsellaresearch.com/Universal.html> [Consulta: 8 abril 2013]

LA SALLE, Mick. "Wildest dreams come true, and they can be scary" [en línea]. San Francisco Chronicle. Junio 2007. <http://www.sfgate.com/cgi-bin/article.cgi?f=/c/a/2007/06/08/DDG1DQAB2T1.DTL&type=movies> [Consulta 22 de abril 2008]

LENT, John A. "Animation in Asia: appropriation, reinterpretation, and adoption or adaptation" [en línea]. Screening the past. Noviembre 2000. <http://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=john%20a.%20lent%2C%20animation%20in%20asia%3A%20appropriation%2C%20reinterpretation%2C%20an&source=web&cd=1&cad=rja&ved=0CDEQFjAA&url=http%3A%2F%2Fweb.latrobe.edu.au%2Fhumanities%2Fscreeningthepast%2Ffirstrelease%2Ffr1100%2Fjlf11c.rtf&ei=Bz5gUcrGNpGi8ATPgoCoAg&usg=AFQjCNHigaCuyjlvWajOR-anmXxOw5Gg8w&sig2=x4ybYkmrnz8iO9qP0u6hw&bvm=bv.44770516,d.eWU> [Consulta: 6 de abril 2013]

LEWIS, Martin. "Two tastes of Paprika: Yasutaka Tsutsui's novel (trans. Andrew Driver), and Satoshi Kon's anime" [en línea]. Strange Horizons. Julio 2009. http://www.strangehorizons.com/reviews/2009/07/two_tastes_of_p.shtml [Consulta: 11 agosto 2009]

LOWERISON, Jean. "Tokyo Godfathers: Three bums and a baby" [en línea]. San Diego Metropolitan Magazine. Enero 2004. <http://sandiegometro.archives.whois.net/reel/index.php?reelID=648> [Consulta 12 de febrero 2006]

McNICOL, Tony. “‘Shut-ins’ turn backs on Japan: ‘Hikikomori’ make a fresh start in foreign climes”[en línea]. japantimes.co.jp. Diciembre 2003. <http://search.japantimes.co.jp/cgi-bin/fl20031216zg.html> [Consulta 27 de octubre 2009]

McKAY, Brian. “Millennium Actress”[en línea]. Efilcritic.com. Mayo 2004. <http://efilm-critic.com/review.php?movie=8134&reviewer=258> [Consulta 11 de febrero 2006]

MANGA ENTERTAINMENT. “Interview with Satoshi Kon, Director of Perfect Blue” [en línea]. Douban. Septiembre 1998. <http://www.douban.com/note/211794372/> [Consulta: 8 abril 2013]

MIOVSKI, Marija . “Mythic’s wheel of the year” [en línea]. wheeloftheyear.com. Enero 2009. <http://www.wheeloftheyear.com/2010/taoist&shinto.htm> [Consulta: 14 febrero 2009]

MONTE, Sandra. “Anima info 260 Special/Especial” [en línea]. Papo de bodega. Mayo 2007. <http://www.papodebodega.com/2007/05/anima-info-260-special-especial.html> [Consulta: 8 Mayo 2007]

MORRIS, Wesley. “Animated ‘Actress’ tells a story of memory, movies, and metaphor”[en línea]. Boston Globe. Septiembre 2003. <http://www.boston.com/movies/display?display=movie&id=3348> [Consulta 11 de febrero 2006]

NAGATA, Kazuaki. “Anime makes Japan superpower” [en línea]. Japantimes.co.jp. Septiembre 2010. <http://search.japantimes.co.jp/cgi-bin/nn20100907i1.html> [Consulta: 7 Septiembre 2010]

NAPIER, Susan J. “Peek-a-boo Pikachu: Exporting an Asian Subculture” [en línea]. Massachusetts Institute of Technology. Agosto 2007. http://web.mit.edu/lipoff/www/hapr/fall01_health/pikachu.pdf [Consulta: 7 enero 2010]

O’CONNELL, Michael. “A Brief History of Anime” [en línea]. Doubled as Media. Agosto 1999. <http://www.corneredangel.com/amwess/papers/history.html> [Consulta: 6 abril 2013]

PATTEN, Fred. “A Capsule History of Anime” [en línea]. Animation World Network. 1996. <http://www.awn.com/mag/issue1.5/articles/patten1.5.html> [Consulta: 14 enero 2007]

PENNEY, Matthew. "Nationalism and Anti-Americanism in Japan – Manga Wars, Aso, Tamogami, and Progressive Alternatives" [en línea]. The Asia-Pacific Journal: Japan Focus. Abril 2009. <http://japanfocus.org/-Matthew-Penney/3116> [Consulta: 17 noviembre 2009]

PILCHER, Brad. "Perfect Blue" [en línea]. The Digital Bits. Agosto 2000. http://www.thedigitalbits.com/site_archive/reviews/perfectblue.html [Consulta: 6 abril 2013]

RICKEY, Carrie. "Interpretation of dreams gets a wild Japanimation joyride"[en línea]. The philadelphia Inquirer. Junio 2007. http://www.philly.com/inquirer/columnists/carrie_rickey/20070615_Interpretation_of_dreams_gets_a_wild_Japanimation_joyride.html [Consulta 22 de abril 2008]

SAMUELS, David. "Let's die thogether" [en línea]. theatlantic.com. Mayo 2007. <http://www.theatlantic.com/magazine/archive/2007/05/let-8217-s-die-together/5776/> [Consulta 18 de febrero 2009]

SAVLOV, Marc. "Upping the anime" [en línea]. The Austin Chronicle. Enero 2004. <http://www.austinchronicle.com/gyrobase/Issue/story?oid=193945> [Consulta: 16 Mayo 2005]

SAVLOV, Marc. "Millennium Actress"[en línea]. The Austin Chronicle. Octubre 2003. <http://www.austinchronicle.com/gyrobase/Calendar/Film?Film=oid%3a181894> [Consulta 11 de febrero 2006]

SAVLOV, Marc. "Paprika"[en línea]. The Austin Chronicle. Julio 2007. <http://www.austinchronicle.com/gyrobase/Calendar/Film?Film=oid%3a503764> [Consulta 22 de abril 2008]

SAVLOV, Marc. "Perfect Blue"[en línea]. The Austin Chronicle. Noviembre 1999. <http://www.austinchronicle.com/gyrobase/Calendar/Film?Film=oid%3a140006> [Consulta 7 de febrero 2006]

SCOTT, A. O. "Satoshi Kon, anime filmmaker, dies at 46"[en línea]. nytimes.com. Agosto 2010. http://www.nytimes.com/2010/08/26/arts/design/26kon.html?_r=1&nl=movies&emc=mua5 [Última consulta 28 de Agosto 2010]

SEVAKIS, Justin. "Comentarios de Justin Sevakis" [en línea]. animenewsnetwork.com. Agosto 2010. <http://www.animenewsnetwork.com/bbs/phpBB2/viewtopic.php?t=133945&postdays=0&postorder=asc&start=75> [Última consulta 26 de Agosto 2010]

SHARP, Jasper. "Perfect Blue"[en línea]. Midnight Eye. Marzo 2001. <http://www.midnighteye.com/reviews/perfectb.shtml> [Consulta 7 de febrero 2006]

SHARP, Jasper. "Beyond Anime: A brief guide to japanese experimental animation"[en línea]. Midnight Eye. Mayo 2003. http://www.midnighteye.com/features/beyond_anime.shtml [Consulta 2 de marzo 2009]

SHERI, Le. "Modern Ghosts, Postmodern Shells: Ghost in the Shell and the Crisis of the Human Subject"[en línea]. Julio 2002. Theories of Mediated Communication http://www.oocities.org/ritschan/modern_ghosts.html [Consulta: 8 abril 2013]

SHANNON, Jeff. "Drama and details distinguish 'Tokyo Godfathers'"[en línea]. The Seattle Times. Enero 2004. <http://community.seattletimes.nwsources.com/archive/?slug=tokyo23&date=20040123> [Consulta 12 de febrero 2006]

TAYLOR, Ella. "Anime master Satoshi Kon's belated Christmas carol"[en línea]. LAWeekly.com. Enero 2004. <http://sandiegometro.archives.whsites.net/reel/index.php?reelID=648> [Consulta 12 de febrero 2006]

THE JAPAN TIMES ONLINE. "Three boys, man held in killing of homeless man"[en línea]. japantimes.co.jp. Agosto 2000. <http://search.japantimes.co.jp/cgi-bin/nn20000802a6.html> [Consulta 5 de febrero 2009]

THE JAPAN FORUM. "Kutsu o nugu. Removing shoes"[en línea]. Junio 1997. <http://www.tjf.or.jp/eng/content/japaneseculture/02kutsu.htm> [Consulta: 6 abril 2013]

THE JAPAN TIMES ONLINE. "37,000 pesky crows live in Tokyo area, study finds"[en línea]. japantimes.co.jp. Febrero 2001. <http://search.japantimes.co.jp/cgi-bin/nn20020201b4.html> [Consulta 25 de febrero 2009]

THE JAPAN TIMES ONLINE. "Teen arrested over slaying of homeless"[en línea]. japantimes.co.jp. Diciembre 2006. <http://search.japantimes.co.jp/cgi-bin/nn20061220a4.html> [Consulta 5 de febrero 2009]

THOMPSON, Desson. "In 'Paprika,' Hijacking Dreams, Spreading Nightmares"[en línea]. The Washington Post. Junio 2007. <http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2007/06/14/AR2007061402263.html> [Consulta 22 de abril 2008]

UENO, Toshiya "Japanimation and Techno-Orientalism"[en línea]. Intitute of New Culture Technologies. 2000. <http://www.t0.or.at/ueno/japan.htm> [Consulta: 6 abril 2013]

YÉBENES CORTÉS, María del Pilar. “Los lenguajes del cómic animado: Estudio de la estética del anime”[en línea]. /es.scribd.com. 2013. <http://es.scribd.com/doc/7133085/Los-Lenguajes-Del-cOdigo-Animado-Pilar-Yebenes> [Consulta: 6 abril 2013]

YEZPITELOK, Maxwell; Cantrell, M. Asher; della Quercia, Jacopo. “7 Classic Movies You Didn’t Know Were Rip-Offs”. [en línea]. Cracked.com http://www.cracked.com/article_19443_7-classic-movies-you-didnt-know-were-rip-offs.html#ixzz1jq7KNgcc [Consulta: 18 de enero, 2012]

Páginas consultadas

Alt film guide. [En línea] Disponible en: <http://www.altfg.com/> [Consultas varias]

Animation World Network. [En línea] Disponible en: <http://www.awn.com/> [Consultas varias]

Anime web turnpike. [En línea] Disponible en: <http://classic.anipike.com/> [Consultas varias]

Big cartoon database. [En línea] Disponible en: <http://www.bcdb.com/> [Consultas varias]

Center for Japanese Studies. [En línea] Disponible en: <http://www.ii.umich.edu/cjs/> [Consultas varias]

Chlotrudis Society for independent film. [En línea] Disponible en: <http://chlotrudis.org/awards/archives/fourteenth/index.html> [Consultas varias]

Festival internacional de cine de Oporto. [En línea] Disponible en: <http://www.fantasporto.pt/> [Consultas varias]

Festival internacional del cine fantástico de Cataluña. [En línea] Disponible en: <http://sitgesfilmfestival.com/> [Consultas varias]

History of TOEI Animation. [En línea] Disponible en: <http://www.toei-anim.co.jp/english/history/history.html> [Consultas varias]

Internet Movie Database. [En línea] Disponible en: <http://www.imdb.com> [Consultas varias]

Jidaigeki renaissance project. [En línea] Disponible en: <https://www.facebook.com/jidaigekirp> [Consultas varias]

Major Religions of the World Ranked by Number of Adherents. [En línea] Disponible en: http://www.adherents.com/Religions_By_Adherents.html [Consultas varias]

Mechademia, the annual forum for anime, manga and the fan arts. [en línea] Disponible en: <http://www.mechademia.org/> [Consultas varias]

Ministerio de asuntos exteriores de Japón. [En línea] Disponible en: <http://www.mofa.go.jp/> [Consultas varias]

Richard's animated divots. [En línea] Disponible en: <http://www.animated-divots.net> [Consultas varias]

Tana delle Sigle. [En línea] Disponible en: http://tds.sigletv.net/lista_cartoni.php [Consultas varias]

Tokyograph News. [En línea] Disponible en: <http://www.tokyograph.com/news/id-1798> [Consultas varias]

WWWDIC, Online Japanese Dictionary Service. [En línea] Disponible en: <http://www.csse.monash.edu.au/cgi-bin/cgiwrap/jwb/wwwjdic?1C> [Consultas varias]

Portal de videos Youtube.com. [En línea] Disponible en: <http://www.youtube.com/> [Consultas varias]

Documentos electrónicos, PDF y correo electrónico

ENCYCLOPEDIA BRITANNICA. "Trompe l'oeil" [En línea]. Encyclopedia Britannica Online. <http://www.britannica.com/eb/article-9073489/trompe-loeil> [Consulta: 4 octubre 2004]

GOTO-JONES, Christopher. "Anime, thought experiments, and the limits of the human" [En línea]. Asiascape.net Paper Series. Agosto 2007. http://issuu.com/asiascape/docs/asiascape_ops_1 [Consulta: 6 noviembre 2007]

GOMÉZ TARÍN, Francisco Javier. "El Análisis de Textos audiovisuales. Significación y Sentido" [En línea]. [shangri-laedicionesblog.blogspot.com](http://www.shangri-laediciones.com/Materiales3-El-Analisis-Textos-Audiovisuales.pdf) Shangri-La Digital. Enero 2010. <http://www.shangri-laediciones.com/Materiales3-El-Analisis-Textos-Audiovisuales.pdf> [Consulta: 15 febrero 2011]

CHEN, Haiwen; Russell, Richard y Nakayama, Ken. "Crossing the 'uncanny valley': adaptation to cartoon faces can influence perception of human faces" [en línea]. Harvard College, Department of psychology. Noviembre 2010. <http://visionlab.harvard.edu/Members/Ken/Ken%20papers%20for%20web%20page/163ChenRussellNakayamaLivingstone.pdf> [Consulta: 20 noviembre 2010]

LEONARD, Sean. "Celebrating Two Decades of Unlawful Progress: Fan Distribution, Proselytization Commons, and the Explosive Growth of Japanese Animation." [En línea]. Massachusetts Institute of Technology. Agosto 2005. http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=696402 [Consulta: 11 octubre 2006]

LEONARD, Sean. "Progress Against the Law: Fan Distribution, Copyright, and the Explosive Growth of Japanese Animation" [En línea]. Massachusetts Institute of Technology. Diciembre 2003. [http://groups.csail.mit.edu/mac/classes/6.805/student-papers/fall03-papers/Progress Against the Law.html](http://groups.csail.mit.edu/mac/classes/6.805/student-papers/fall03-papers/Progress%20Against%20the%20Law.html) [Consulta: 14 enero 2005]

MES, Tom. "Satoshi Kon" [En línea]. midnighteye.com. Febrero 2001. http://www.midnighteye.com/interviews/satoshi_kon2.shtml [Consulta: 4 marzo 2004]

MIDNIGHT EYE. "Donald Richie" [En línea]. midnighteye.com. Diciembre 2003. http://www.midnighteye.com/interviews/donald_richie.shtml [Consulta: 13 abril 2005]

MIDNIGHT EYE. "Katsuhiro Otomo" [En línea]. midnighteye.com. Diciembre 2006. http://www.midnighteye.com/interviews/katsuhiro_otomo.shtml [Consulta: 18 abril 2007]

MIDNIGHT EYE. "Kihachiro Kawamoto" [En línea]. midnighteye.com. Noviembre 2004. http://www.midnighteye.com/interviews/kihachiro_kawamoto.shtml [Consulta: 13 abril 2005]

MIDNIGHT EYE. "Mamoru Oshii" [En línea]. midnighteye.com. Septiembre 2004. http://www.midnighteye.com/interviews/mamoru_oshii.shtml [Consulta: 13 abril 2005]

MIDNIGHT EYE. "Pioneers of Japanese Animation"[En línea]. midnighteye.com. Diciembre 2006. <http://www.midnighteye.com/features/pioneers-of-anime.shtml> [Consulta: 27 agosto 2007]

MIDNIGHT EYE. "Satoshi Kon" [En línea]. midnighteye.com. Noviembre 2006. http://www.midnighteye.com/interviews/satoshi_kon2.shtml [Consulta: 27 noviembre 2006]

SHIKAUMI, Nobuya. "Studies and Documents on Cultural policies: Cultural policy in Japan" [En línea]. UNESCO Library. 1975. <http://unesdoc.unesco.org/images/0001/000155/015575eo.pdf> [Consulta: 9 febrero 2007]

SUÑER IGLESIAS, Francisco José. "Distopía" [En línea]. Sitio de Ciencia-ficción. 1997. <http://www.ciencia-ficcion.com/glosario/d/distopia.htm> [Consulta: 6 marzo 2004]

TSURUMI, Wataru. "完全自殺マニュアル" (Completo Manual del Suicidio). Otashupan. 1993. Documento en PDF. [Consulta: 19 abril 2010]

Audio Libros

GIBSON, William. 1994. *Neuromancer*. [Disco Compacto]. EE.UU.: Time Warner AudioBooks. ASIN: B001DAHXL0

Conferencias

YAMADA, Akira. Conferencia. "Del 'Kyaokyoku' al 'J-Pop' Divas japonesas desde la II Guerra Mundial hasta hoy" 7 de marzo de 2008. [Correo Electrónico de Naoki Yokobayashi, febrero 18 de 2009]

YAMADA, Akira. Conferencia. "El desarrollo del manga en la sociedad actual: El manga, pasado, presente y futuro" 18 de mayo de 2007. [Correo Electrónico de Naoki Yokobayashi, febrero 18 de 2009]

Entrevistas

RODRÍGUEZ DE LEÓN, Rolando José. *“Entrevista de al Director Satoshi Kon”* [R. Rodríguez envía correo electrónico a K. Satoshi quien responde en Junio de 2007]

Programa de televisión

Cuatrósfera. David Guaita (dir). Canal 62. La cuatro, emitido el 8 de marzo de 2006.